平成4年3月1日発行（毎月1回1日発行）第10巻 第3号 通巻100号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

MSX magazine

MAR.1992

3

MAGAZINE FOR HOME PERSONAL COMPUTER SYSTEM

550YEN

THE 100th ISSUE

創刊100号記念大プレゼント

特集 MSX フリーソフトウェア

通信ソフトや超便利なツールなど、ネットワーカーたちに人気のフリーソフトウェアが大集合。フリーソフトウェアを使いこなしてキミも今日からMSXのパワーユーザーになってしまおう！

[サーク]
Xak

©1989 MICRO CABIN

SERIES.

結束の勇者達、今、超越の力を導かん。

~Xak Precious Package~

The Tower of Gazzel

—ガゼルの塔—

MSX2 MSX2+ MSX turbo R 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 S-RAM対応 ¥7,800(税別) 好評発売中!!

~Xak Precious Package~

The Tower of Gazzel

—ガゼルの塔—

●PC-98/88VA ●PC-88SR ¥7,800(税別) 好評発売中!!

●MSX2、2+ ●MSX turbo R ¥7,800(税別) 好評発売中!!

The Art of Visual Stage

●PC-98 ●PC-88SR ●MSX2、2+ ●X68000
¥8,800(税別) 好評発売中!!

Rising of The Redmoon

●PC-98/88VA ●PC-88SR ●MSX2、2+、MSX turbo R
¥8,800(税別) 好評発売中!!

NOW ON SALE
CD「XakII & FRAY」
¥2,400(税込)
DATAM DATA MUSIC
株式会社ポリスター

サイバーパンク・超伝奇RPG

ILLUSION CITY 幻影都市

目覚めよ。——科学が創る影なる都。——

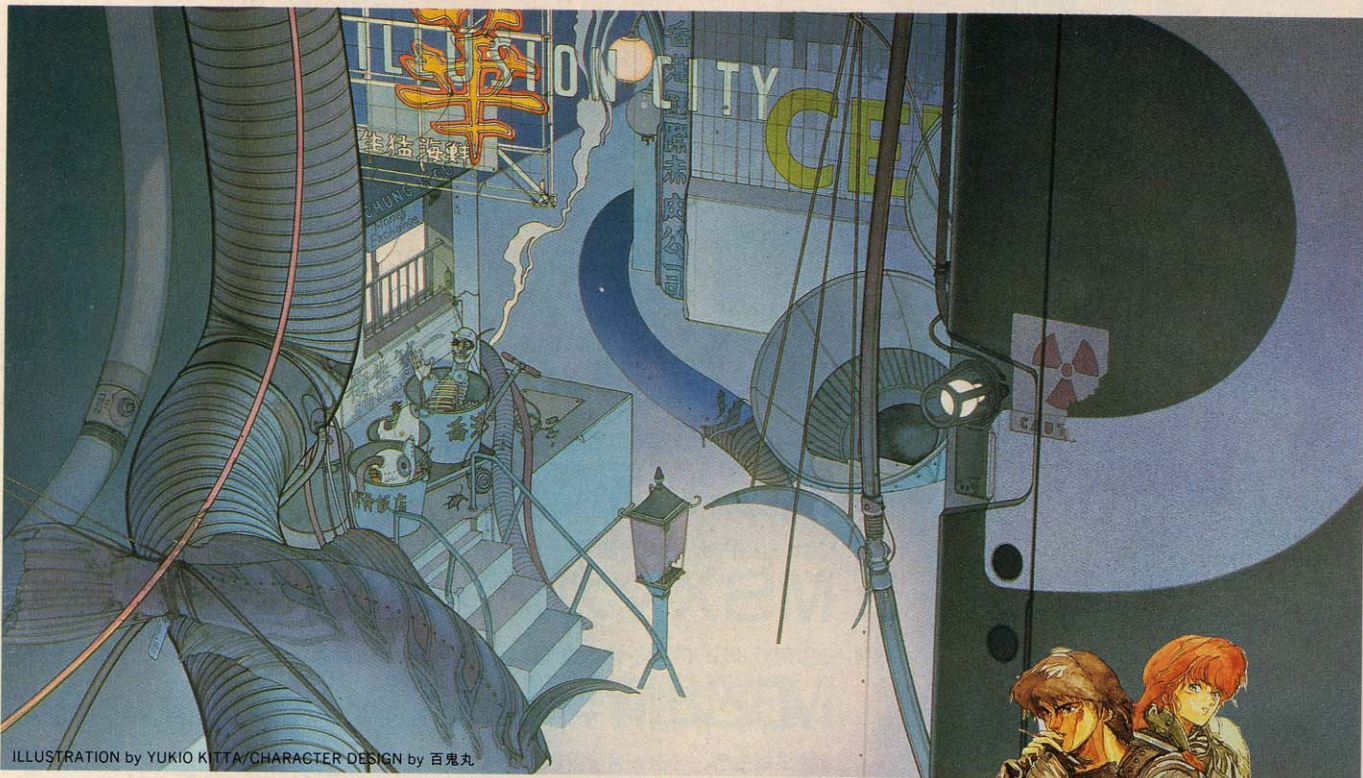



ILLUSTRATION by YUKIO KITTA/CHARACTER DESIGN by 百鬼丸

禍々しき気に満ちた近未来都市、香港。狂気と悪しき欲望とが渦巻くこの都市(まち)を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自ら身を投じる男、対魔掃討者(ダイバー)"天人"は、人民警察(アウターポリス)の対魔特別攻撃班(デモンバスター)に属する女、"美紅"と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃(ブラスター)を放つ。果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった……。

サイバーパンク!! 超伝奇RPG「幻影都市」好評発売中!! ¥9,800(税別)

●PC-98VM、UVシリーズ/EPSON PCシリーズ/PC-88VA対応 MIDI対応

●MSX turbo R専用 FS-A1ST/FS-A1GT S-RAM対応 MSX MIDI MSX-MIDI対応

■8等身キャラクタ採用■キャラクタ演出革命!!■ジョイパット&マウスオペレーション可能
■VRシステム Ver.2.5搭載■MIDI対応

(オリジナルCD '92年3月25日発売予定!!)

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル/☎0593(53)3611

MSX magazine

MARCH 1992 **3**

特集 ―― 50
MSX フリーソフトウェア

MSXユーザーのネットワーカーたちが作ったフリーソフトウェアの数々。役に立つ便利なツール類からゲームまで、アスキーネットMSXのPOOLシステムに登録されている人気のフリーソフトウェアを大紹介するぞ!!

MAGAZINE FOR HOME PERSONAL COMPUTER SYSTEM

CONTENTS

■今月のランキングも揺れに揺れているぞ! ―― 6
MSX SOFT TOP30

■ついにMマガも創刊100号! もちろんプレゼントもどっさりだ ―― 10
MSXマガジン創刊100号記念

■今月は『BURAI下巻 完結編』の画面写真を公開! ―― 14
Mマガ情報BOX

■キミはもう、イシュメリアの地を統一したか? ―― 22
ロイヤルブラッド

■“幻影都市”と書いて「イリュージョンシティ」と読むのでーす。知ってた? ―― 26
幻影都市

■のぶーながーのぶーながー(2月号のぶちゃんと遊ぼう参照)の日、来たり! ―― 30
伊忍道・打倒信長

■戦国ソーサリアンをより詳しく解説しちゃったりなんかして ―― 32
ソーサリアン

■今月は豪華ゲストをお呼びしているのだ。さて、その人とは誰でしょう? ―― 42
CGマシン

COVER
イラスト/奥平 イラ
デザイン/小山 俊介
製　版/宮田 秀樹

22

26

30

■意外と好評だったこの企画も、ついに最終回。う～ん、大円団ってヤツですか——44
誌上ねりとん in TOKYO

■ハレルヤ～花が散っても～ハラホロヒレハレ！——66
ハレルヤMSX百科

お笑い4コマ道場——67
MSX研究所——68
技あり一本——69
おたよりハッスル——72

■メッセージデータを使ってお店を作ってみるぞ——74
Dante2ゲーム作りのテクニック

■行った人も行かなかった人も、とにかく読んでくださいな——76
コミケットレポート in 晴海

■鬼のような年末進行をPONTIの呪文で乗り切った竹内氏が贈る冒険小説！——78
小説ウィザードリィ『宇宙炉の災い』

■スネアドラムでスタタンタン——82
音楽のこころ

■アップロードとダウンロードで地球を救え！——86
みんだ☆なおのバトルスキンBBS

■情報を統合化するハイパーテキスト——88
人工知能うんちく話

■BASICで逆スクロールゲームも作れちゃう——92
ラッキーのBASICの大逆襲

■メモリーマッパー、VRAMに対応した『DCOPY.COM』を紹介——96
テクニカル・アナリシス

■一挙8作品掲載のショートプログラムSPECIAL！——100
PROGRAM HOUSE

アセンブラーの神様——100
ソフトウェアコンテスト——101
BASICの神様——102
ショートプログラム・ハウス——104

NEW SOFT

スーパーバトルスキンパニック——16
ポッキー2——17
JOKER——18
南青山通信社——19

もりけんのすけべで悪いかっ!!——20
●ピンクソックス・プレゼンツ
●ピンクソックス・マニア
●ピーチアップ総集編Ⅱ（笑）

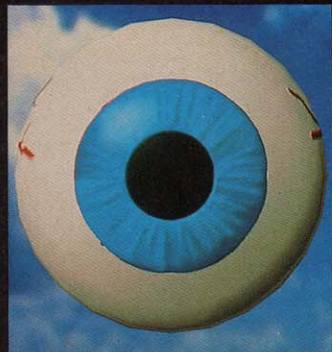
INFORMATION——46
MSXマガジンプログラムサービス——113
EDITORIAL——114

16

17

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-3796-1903

MSX SOFT TOP 30

おかげさまでMマガも創刊100号を迎え、春からなんとも嬉しいかぎり！　MSXの進化にともない、ソフトのほうもますます充実してきたようだね。今月はその極みともいうべきソフト、『幻影都市』が登場。新しい試みに満ちたソフトだけに、turbo Rユーザーの諸君、ぜひ自分の目で、このソフトの魅力に触れてほしいな。

1 ディスクステーション32号

●コンパイル　'91年12月17日発売

長い間ボクたちを楽しませてくれたDSも、この号をもって一時休刊。その最後にふさわしく、有終の美を飾ってくれたのだ。遊べるゲーム、『グリーンクリスタル』や『ジャブーン』シリーズが収録され、CDまで付いている涙モノの完全限定版だぞ。

2 伊忍道・打倒信長

●光栄　'91年11月13日、28日発売

このゲームほど、人それぞれの遊び方ができるゲームってそうないよね？　でも、誰もが気を付けなければならない点がひとつだけある。それは、一緒に旅をする仲間の選び方だ。敵によっては、術がぜんぜん効かないなんてのもいるんだよね。

3 幻影都市

●マイクロキャビン　'91年12月25日発売

発売1週間にして3位に食い込むとは、さすがにturbo Rユーザー待望のゲームだけはある。アヤしく、アブないシナリオは、いままでのRPGの常識では計り知れないおもしろさ。このゲームのためだけに、turbo Rを買ってもいいかもよ!?

4 闘神都市

●アリスソフト　'91年12月15日発売

またまたアリスソフトがやってくれた！　お得意のインターレスモードで、より美しい女の子が楽しめるウハウハRPGの登場なのだ。そのうえ今回はturbo R対応で、これがまたビックリするほど速い！　turbo Rユーザーはぜひ体験してくれ。

5 信長の野望・戦国群雄伝

●光栄　'91年5月23日、30日発売

今月は、新作ソフトが続々と登場するなか、のぶちゃんが5位に返り咲いた！　発売後半年以上も人気をキープするなんて、さすがはのぶちゃん、シミュレーション界の帝王にふさわしい貫禄だ。この調子で、来月も頑張ってほしいものだよね。

※標準価格（メーカー希望小売価格）には、消費税は含まれておりません。

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
1	NEW	ディスクステーション32号	コンパイル	MSX2	2DD	8800円		1670
2	1	伊忍道・打倒信長	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		1460
3	NEW	幻影都市	マイクロキャビン	turbo R	2DD	9800円		1310
4	NEW	闘神都市	アリスソフト	MSX2	2DD	6800円		940
5	9	信長の野望・武将風雲録	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		920
6	NEW	ロイヤルブラッド	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	7800円 9800円		910
7	NEW	笑ぅせぇるすまん	コンパイル	MSX2	2DD	3980円		630
8	7	提督の決断	光栄	MSX2	メガROM	14800円		430
8	3	サーク ガゼルの塔	マイクロキャビン	MSX2	2DD	7800円		430
10	NEW	ピンクソックス・プレゼンツ	ウェンディマガジン	MSX2	2DD	3600円		390
11	7	ソーサリアン	ブラザー工業	MSX2	2DD	8800円		340
12	6	ぷよぷよ	コンパイル	MSX2	2DD	6800円		310
13	NEW	ピンクソックス・マニア	ウェンディマガジン	MSX2	2DD	3600円		280
13	20	グラフサウルスVer.2.0	BIT²	MSX2	2DD	12800円		280
13	―	サークⅡ	マイクロキャビン	MSX2	2DD	8800円		280
16	2	ディスクステーション31号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円		230
16	―	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円		230
18	―	MSX-Datapack	アスキー	turbo R	2DD	12000円		210
19	NEW	ピーチアップ総集編Ⅱ（笑）	もものきはうす	MSX2	2DD	7800円		200
20	―	三國志Ⅱ	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	14800円 14800円		190

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
21	28	ロードス島戦記	ハミングバードソフト
22	―	ディスクステーション29号	コンパイル
23	22	DPS SG set2	アリスソフト
23	―	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム
25	―	MSXView	アスキー

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
26	―	エメラルド・ドラゴン	グローディア
26	―	銀河英雄伝説Ⅱ DXKit	ボーステック
26	13	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン
29	―	F1スピリット	コナミ
29	―	SDスナッチャー	コナミ

ジャンル
ロールプレイング　シミュレーション　アプリケーション
アクション　アドベンチャー　パズル　テーブルゲーム

集計方法　このランキングは、9ページに掲載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間　1991年12月1日から12月31日までの期間が対象となっています。

読者が選ぶTOP20

信長の野望・戦国群雄伝

来年のBHS大賞受賞の筆頭格ともいえるソフトがコレ。どこまで頑張るかな？

フレイちゃん、あと一歩のところで1位奪取ならず！　本当にもう少しの位置にいただけになんとも残念な結果だよね。これが実際のゲーム中の、ラトクとの恋の行方と同じ……なんてことにならないといいけれどね。というわけで、今年のBHS(ベストヒット・ソフトウェア)大賞は、みごと『エメラルド・ドラゴン』が守り切る結果に終わった。詳しいことは来月号でね。

今月のTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	2	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	117
2	4	イースII	日本ファルコム	103
3	1	ソーサリアン	ブラザー工業	97
4	3	信長の野望・武将風雲録	光栄	90
5	6	三國志II	光栄	47
6	5	エメラルド・ドラゴン	グローディア	44
7	8	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	36
7	9	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	36
9	9	サーク ガゼルの塔	マイクロキャビン	32
10	−	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	24

●1月7日現在

累計TOP20

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	エメラルド・ドラゴン	グローディア	885
2	2	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	874
3	3	イースII	日本ファルコム	814
4	4	三國志II	光栄	710
5	7	信長の野望・武将風雲録	光栄	447
6	5	サークII	マイクロキャビン	427
7	6	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	414
8	8	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	389
9	12	ソーサリアン	ブラザー工業	355
10	9	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	313
11	11	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	308
12	10	サーク	マイクロキャビン	297
13	13	大航海時代	光栄	229
14	14	SDスナッチャー	コナミ	210
15	15	提督の決断	光栄	190
16	16	銀河英雄伝説II	ボーステック	174
17	17	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	143
18	18	激突ペナントレース2	コナミ	138
19	20	ウィザードリィ	アスキー	110
20	−	SUPER大戦略	マイクロキャビン	109

●1月7日現在

TAKERU TOP 10

今月のランキング、ソーサリアンワンツーフィニッシュならず！　しかしながら、依然人気の高さはピカイチだよね。今月新しく登場した『Dante2』や『スーパー上海ドラゴンズアイ』を抑え、みごと『戦国ソーサリアン』が1位を獲得しちゃったものね。これからも、新作ソフトが続々と登場する予定のTAKERU、まだまだ波乱状態が続きそうだぞ。その混乱の舞台の主役となりそうなのが、なんといってもDante2だろう。あのDanteの続編だけあり、これからの活躍が期待されるのだ。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格［税込］
1	戦国ソーサリアン	TAKERUソフト	MSX2	4800円(3.5D)
2	Dante2	MSXマガジン	MSX2	5600円(3.5D)
3	ソーサリアン	TAKERUソフト	MSX2	6800円(3.5D)
4	スーパー上海ドラゴンズアイ	ホット・ビィ	MSX2	6200円(3.5D)
5	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3.5D)
6	MSXマガジン1月号プログラムサービス	MSXマガジン	MSX2	2000円(3.5D)
7	麻雀狂時代SPECIAL PART II 冒険編	マイクロネット	MSX2	2900円(3.5D)
8	パラメデス	ホット・ビィ	MSX2	2900円(3.5D)
9	CROSS KINGDOM	MSXマガジン	MSX2	2000円(3.5D)
10	エストランド物語	MEDO	MSX2	3500円(3.5D)

●1月10日現在

スーパー上海ドラゴンズアイ

あの空前の大ヒット作「上海」の続編だけあり、おもしろさは折り紙付きだ。

移植希望ソフトTOP10

ぽっぷるメイル

⬆ファルコムお得意のアクションRPG。ぜひMSXでもプレーしたいものだよね。

光栄の新作『三國志Ⅲ』が、はやくもランキングに顔をだした。人気シリーズの続編だけあり、この状況は素直に受け止められる結果だよね。しかし今までの光栄のゲームは、まずPC-8801版が発売されて、随時他機種に移植を開始するという形式で、今回のようにPC-9801版から発売という形式じゃなかったでしょ？　それだけに、移植はちょっと難しいかも……。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	2	プリンセスメーカー	ガイナックス	84
2	1	サイレントメビウス	ガイナックス	74
3	4	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	69
4	5	ダイナソア	日本ファルコム	47
5	7	A列車で行こうⅢ	アートディンク	45
6	–	三國志Ⅲ	光栄	38
7	10	シムアース	イマジニア	34
8	–	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	33
9	7	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	32
10	6	ブランディッシュ	日本ファルコム	26

●1月7日現在

読者の意見　今月のテーマ:FS-A1GT

●せめて2ドライブ仕様にして、もう少し容量を増やしてほしかった。　佐藤英明

●少々値段が高くなっても、セパレートタイプにすべきだった。　田中高顕

●思い切って旧MSXとの互換性を捨てるべきではなかっただろうか。　朝倉　豪

●これだけ容量が大きくなると、やはり2HD仕様にモデルチェンジしたほうがよかったのでは？　小菅基導

●所詮小手先のマイナーチェンジに過ぎない。　堀川慎一

●スペックはパーソナルユースとしては十分すぎるモノだ。しかしコストを下げるために、犠牲にしている部分が多すぎるように思う。　姉崎　悟

●VIEWとMIDIがついて10万円弱という値段は安い。　本多常能

●MIDIシステムがこの値段で使用できるのは夢のよう。　上東澄宏

●初心者向けのパソコンとしては十分な機能だ。　中山浩二

●MSXも、他機種と肩を並べられるようになってきた。　阿部隼人

●ホームパソコンとして、パソコン通信のためのRS-232Cを標準にしてほしかった。　有川隆之

●MIDIインターフェイス搭載はよいが、VDPが改善されなかったのが残念だ。　木村雅弘

●機能が充実して10万円以下とはすごい。あとはグラフィック機能がよければなぁ。　国光修五

●マニア向けのMIDIはいらなかったんじゃないかな？　うんぽぽ

今回寄せられた意見を読むと、みんながどれだけMSXに愛着をもっているかがわかるよね。さあ、そこで次回は"ゲームの移植"についての意見を募集するぞ。締切は3月7日。このコーナーは、アンケートはがきでも応募できるので、みんなの意見、ぜひ聞かせてくれ。

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
ラルズプラザパソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト	☎011-222-1088
九十九電機札幌店	☎011-241-2299
光洋無線電機EYE'S	☎011-222-5454
パソコンショップハドソン	☎011-205-1590

東北

店名	電話
庄子デンキコンピュータ中央	☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店	☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店	☎022-291-4744

東京

店名	電話
サトームセンパソコンランド	☎03-3251-1464
システムイン秋葉原	☎03-3251-1523
ヤマギワ　テクニカ店	☎03-3253-0121
ラオックス　中央店	☎03-3253-1341
第一家電ableパソコンシティ	☎03-3253-4191
真光無線	☎03-3255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-3251-0011
富士音響マイコンセンターRAM	☎03-3255-7846
マイコンショップPULSE	☎03-3255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-3342-1901
ソフトクリエイト渋谷本店	☎03-3486-6541
J&P 渋谷店	☎03-3496-4141
池袋WAVE	☎03-5992-8627
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチ八王子	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313

関東

店名	電話
パソコンランド21太田店	☎0276-45-0721
パソコンランド21高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21前橋店	☎0272-21-2721
ICコスモランド　あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店	☎0467-46-2619
多田屋サンピア店	☎0475-52-5561
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム	☎048-642-0111
西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
ボンベルタ上尾	☎048-773-8711
ラオックス志木店	☎0484-74-9041

中部

店名	電話
真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
三洋堂パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線本店	☎052-264-1534
九十九電機名古屋1号店	☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード	☎052-263-5828
すみやパソコンアイランド	☎0542-55-8819
うつのみや片町店マイコンコーナー	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップCSK	☎06-345-3351
J&P阪急三番街店	☎06-374-3311
上新電機あびこ店	☎06-607-0950
ニノミヤエレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
ニノミヤ別館	☎06-633-2038
J&Pテクノランド	☎06-634-1211
上新電機日本橋5ばん館	☎06-634-1151
J&Pメディアランド	☎06-634-1511
上新電機日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
J&P千里中央店	☎06-834-4141
上新電機泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン阪和店	☎0724-26-2038
上新電機きしわだ店	☎0724-37-1021
上新電機いばらき店	☎0726-32-8741
J&Pくずは店	☎0720-56-7295
J&P高槻店	☎0726-85-1212
上新電機せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機いけだ店	☎0727-51-2321

近畿

店名	電話
上新電機わかやま店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店	☎0734-23-6336
J&P和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機やぎ店	☎07442-4-1151
上新電機たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P京都寺町店	☎075-341-3571
パレックスパソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデンC-SPACE	☎078-391-8171
J&P姫路店	☎0792-22-1221
上新電機にしのみや店	☎0798-71-1171

中国・四国

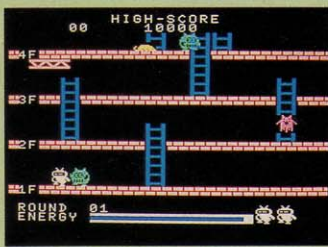
店名	電話
ダイイチ広島パソコンCITY	☎082-248-4343
紀伊国屋書店岡山店	☎0862-32-3411

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
ベストマイコン福岡店	☎092-781-7131
トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
ダイエー宮崎店	☎0985-51-3166

MSX magazine 創刊100号

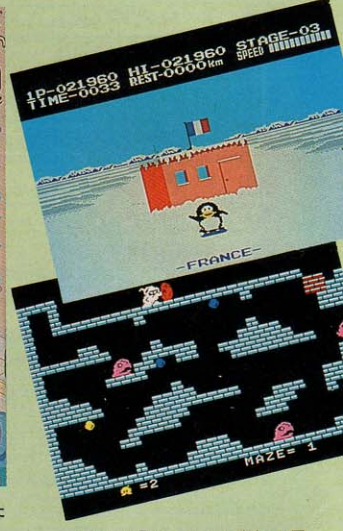
MSXマガジン創刊100号の歴史

1983年11月8日、MSXマガジンの創刊号が登場した。MSXの仕様発表から5ヵ月後のことだった。それ以来、MSXとともに歩んできた8年の歳月。MSXマガジンの歴史はMSXの歴史そのものとも言えるだろう。そして1992年2月8日、MSXマガジンは創刊100号を迎える。

⬇MSX1発売当時の典型的なマシン、キャノンのV-10。持ってた人もいる？

➡じつはMマガには創刊0号なるものがあったのだ。知っていたかな？

⬅MSX初期の名作ゲーム「ステップ・アップ」、いまや懐かしいソフトだね。

⬆これが記念すべき創刊号だ。表紙を担当していたのは本田年一さん。内容は現在とはまったく違い、「パソコンとはなにか？」なんて記事が載っている。当時はパソコンって一般的じゃなかったものね。

➡スーパーインポーズユニットを搭載していたビクターのHC-5。個性的なMSX1マシンだったね。

⬆上から「けっきょく南極大冒険」、「ちゃっくんぽっぷ」。どちらもキャラクターのかわいらしさが印象的なゲームだったよね。今でも熱中できるおもしろさだ。

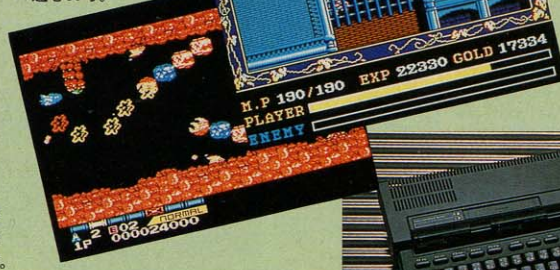
⬆通巻13号当時の表紙を飾っていたのは藤瀬典男さん。広告にはタモリや聖子ちゃんの顔も。

通巻23号のMマガ。このころはまだ、テープのソフトが随分発売されていたんだよね。

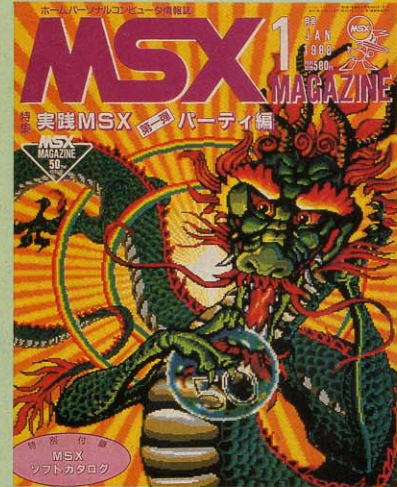
➡松下のFS-5500F2はMSX2の最高級マシンだ。22万8000円という価格には驚いちゃうよね。

⬇そしてこちらはMSX2に価格革命をもたらしたパナソニックのFS-A1。なんと2万9800円！

⬆ゲームが続々と発売されるにつれ、そのゲームが解けないという悩みがでてくるのは今と同じ。通巻30号のころも「技あり一本」のようなコーナーがあったのだ。

⬆「ウーくんのソフト屋さん」、絶好調連載中の通巻30号。

創刊10号当時のMSX SOFT TOP10

ランク	ソフト名	メーカー名	メディア	価格
1	ハイパーオリンピックⅠ・Ⅱ	コナミ	ROM	4800円
2	けっきょく南極大冒険	コナミ	ROM	4800円
3	ライズアウト	アスキー	ROM	4800円
4	マッピー	ナムコ	ROM	4500円
5	フラッピー	デービーソフト	テープ	3800円
6	ジャン狂	東芝	ROM	4800円
7	ギャラクシアン	ナムコ	ROM	4500円
8	わんぱく・アスレチック	コナミ	ROM	4800円
9	パックマン	ナムコ	ROM	4500円
10	エクセリオン	ジャレコ	ROM	4500円

⬇上から「三國志」、「イースⅡ」、「沙羅曼陀」。発売当時はもとより、いまだにそのジャンルにおいて、最高の人気を誇るゲームたちだ。考えるまでもなく、やはりよいゲームというのは、時代を越えて愛される存在だということなんだろうね。

⬆通巻50号が発売されたのは、1988年12月8日だ。今現在、当時のMマガを読み返してみても、役に立つ記事が満載されているんだよね。古くなったからって捨てないでほしいな。

⬇誌面一新、新装開店された通巻55号。表紙を佐久間良一さんが担当するようになったのだ。

創刊50号当時のMSX SOFT TOP10

ランク	ソフト名	メーカー名	メディア	価格
1	グラディウス2	コナミ	メガROM	5800円
2	信長の野望・全国版	光栄	メガROM	9800円
3	F1スピリット	コナミ	メガROM	5800円
4	魔城伝説Ⅱ・ガリウスの迷宮	コナミ	メガROM	4980円
5	ドラゴンスレイヤーⅣ	日本ファルコム	メガROM	6800円
6	大戦略	マイクロキャビン	メガROM	7800円
7	バブルボブル	タイトー	メガROM	5800円
8	スーパーレイドック	T&Eソフト	メガROM	6800円
9	ハードボール	ソニー	メガROM	5800円
10	メタルギア	コナミ	メガROM	5800円

⬇通巻83号で発表されたMSX turbo Rは、MSX界に新風を吹き込んだ。

⬆通巻83号。前の号から加藤直之さんが表紙を担当するようになり、またまたイメージが一新。

創刊100号記念

読者の皆様に感謝を込めての大プレゼント

この3月号で、Mマガもとうとう創刊100号を迎えることができました。ここまでこれたのは、やはり読者の皆様の応援あったればこそ！　そこで今月は、編集部一同から感謝の気持ちを込めて、読者の皆様へドーンとプレゼントしちゃいます。さあ、どんどん応募してね。

この創刊100号、読者ちゃんも「Mマガはなにかやる！」、そう思っていたことでしょう。はいはい、その期待を裏切るつもりはありません。１月号のお年玉プレゼントに続き、今回もみごと、プレゼントの嵐を吹かせてみましょう。

というわけで、今回のプレゼントはふたつのコースを用意したぞ。まずはおなじみのゲームソフトプレゼント。ソフトハウスさんの協力を得て、全16タイトル合計125名の読者ちゃんへプレゼントしてしまうぞ。こちらに応募するときは、はがきに左下の応募券を貼ってくれ。応募券は３枚、有効に活用してくれよ。はがきに応募券を貼り忘れると無効になってしまうから、十分注意するように。

そしてもうひとつのプレゼントは、Mマガ特製の『桜玉吉オリジナルテレカ』だ。こちらのプレゼントは応募券を貼らなくてもいい。つまりひとりで１万通応募してもよいという、ありがたーいシロモノだ。もちろん限定生産だから、のちのち家宝になるかもしれないぞ。ココロして応募せよ。

応募方法

さて気になる応募の仕方だが、まず官製はがきの裏面に、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書き、最後に、テレホンカードを希望する場合は『テレホンカード』、そしてゲームソフトを希望する場合は、『希望のソフト名と番号』を明記のうえ、右のあて先まで応募してくれ。ゲームソフトに応募するときは、下の応募券が必要になるので、忘れずに貼ってね。締切は３月８日、当選者の発表はMマガ５月号（４月８日発売）だ。みんな応募してくれよな。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
創刊100号記念プレゼント係

Mマガ特製のテレホンカード

TELEPHONE CARD 50
MSX magazine
THE 100TH ISSUE!
MAGAZINE FOR HOME PERSONAL COMPUTER SYSTEM
Illustrated by T. Sakura

➡桜玉吉先生の『のんきなとうさん』テレカ。こりゃ一生ものだぞ(?)

どぉーんと 100名

MSXマガジン 創刊100号記念 プレゼント 応募券	MSXマガジン 創刊100号記念 プレゼント 応募券	MSXマガジン 創刊100号記念 プレゼント 応募券

編集部からの注意

雑誌公正競争規約により、このページのプレゼント募集に当選した方は、この号のほかのプレゼントに入賞できないことがあります。あらかじめご了承ください。

また、今回は１、３、10、11、12番のゲームソフトは、18歳未満の方へのプレゼントを控えさせていただきます。読者の皆様のご理解をお願いいたします。

豪華ソフトが勢ぞろい！

1 DPS SG set3
10名　アリスソフト

2 シムシティー
10名　イマジニア

画面はPC-9801版です。

3 L(ELLE)
10名　エルフ

4 ロイヤルブラッド
10名　光栄

5 アグニの石
5名

ハミングバードソフト

6 ファイアボール
10名

ハミングバードソフト

7 ファミクルパロディック2
5名　BIT²

8 サウルスランチ Vol.5
5名　BIT²

9 シンセサウルス Ver.2.0
5名　BIT²

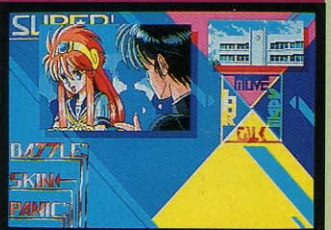
10 龍の花園
10名

ファミリーソフト

11 ギゼ！　5名
フェアリーテール

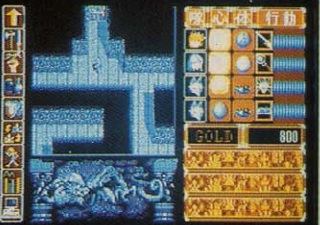
12 狂った果実　5名
フェアリーテール

画面は前作です。

13 スーパーバトルスキンパニック
10名　ブラザー工業

14 ピラミッドソーサリアン
10名　ブラザー工業

画面は前作です。

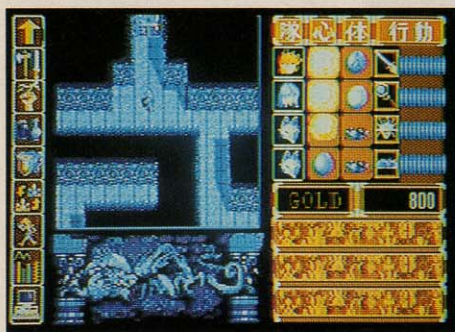
15 幻影都市　10名
マイクロキャビン

16 BURAI下巻完結編　5名
ブラザー工業

Mマガ創刊100号を記念して、各方面の方々からメッセージをいただいた。右ページの欄外に掲載しているぞ。

Mマガ 情報BOX

卒業シーズン、仲良しのお友達との別れは、ちょっぴり寂しい……

NEWS
これがMSX版BURAI下巻完結編だ

移植の決定から5ヵ月、とうとう『BURAI 下巻完結編』MSX版の画面写真公開の日がきた。そして今月は、このBURAI 下巻完結編に関する新たな情報も入手したぞ。その情報とは、なんと発売元がリバーヒルソフトから、ブラザー工業のTAKERUへと変更になったというものなのだ。詳細は追ってお伝えする、楽しみに待つのだ。

戦闘画面のレイアウトは、上巻とは随分違うね。

シナリオ飯島健男、キャラクターデザイン＆原画荒木伸吾＆姫野美智、サウンド今給黎博美と主要メンバーは前作と変わりなし。しかし、よりおもしろくなっていることは疑いようもないのだ。

EVENT
土曜の夜は映画を観よう

「映画を観るなら、やはり大画面で」とはいうものの、最近は映画料金もバカにならない金額になっちゃって、そうたびたび映画館に足を運ぶこともできないよね。しかしそんな映画好きのキミたちに朗報があるのだ。

東京銀座のソニービルでは、平成4年の2月から、毎週土曜日に『ソニービル ウィークエンド シアター』を開催するぞ。この催し、毎月タイムリーな月間テーマに基づき、コロンビア映画の往年の名作や、全米でヒットしながら日本では劇場未公開の作品などを上映するというもの。それもなんと、入場は無料というのだから嬉しいよね。関西地区でも、大阪のソニータワーにおいて、同一テーマの試写会を開催、こちらも当然入場は無料なのだ。

また同ビル8階のソミド・ホールでは、毎月テーマに沿ったゲストを迎えるなどの趣向をこらした試写イベントを実施する。たとえば今月は、〝映画で観るダンス！〟にちなみ、『電気グローブ』をゲストに迎えたパーティーが開かれるというぐあいだ。残念ながら、こちらは招待券がないと入場できないが、今後は各種メディアにおいて告知されるということだよ。

2月のテーマ

映画で観るダンス！

⬅今回、東京でこちらの「ハウス・パーティ」を観るには、招待券が必要なのだ、残念！

ソニービル　ウイークエンド　シアター

開催日	開演時間	上演作品リスト	
		(東京)ソニービル4階	(大阪)ソニータワー5階
'92年2/15(土)	17：00～	スクール・デイズ(120分)	ハウス・パーティ(99分)
'92年2/22(土)	17：00～	ヘア・スプレー(87分)	スクール・デイズ(120分)
'92年2/29(土)	17：00～	テープ・ヘッズ(93分)	ヘア・スプレー(87分)

NEWS

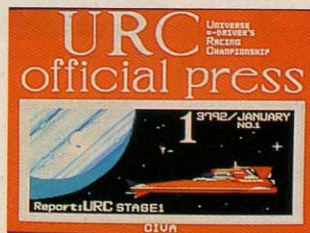
パソコン通信でゲームが遊べる

今月号の特集でも紹介しているように、パソコン通信の楽しさ、便利さは、いまや周知の事実だよね。しかしイマイチ踏み込めない、なんて人もいるんじゃない？　でもそんなキミも、パソコン通信でゲームができると聞いたら、飛びつきたくなっちゃうんじゃないかな？

そこで今月は、パソコン通信でシミュレーションゲームが楽しめる、ザ・リンクスの『c-DRIVE』を紹介しよう。このc-DRIVEとは、壮大な宇宙を舞台に繰り広げられる大冒険レースゲームだ。遊び方は、まずパソコン通信のネットワークを使い、参加者がイメージするマシンとコースをホストコンピューターに登録することから始まる。全参加者が登録を終了すると、コンピューターによって情報の処理がなされ、レース結果がストーリーとなりキミのMSXまで転送されるというわけなのだ。

もちろんアイテムデータやコースデータは、ダウンロードで細かく設定できるし、レースダイジェストや毎月の優勝者情報もリアルタイムに入手することができる。つまりパソコンのネットワークにより、日本全国の参加者とレースを競い、コミュニケーションすることができるという新感覚のシミュレーションゲームなのだ。

さて、ここまで読んできてぜひ参加したいと思ったキミに、参加の手続きをお教えしよう。まず用意するのは、月額使用料1500円の２ヵ月分（3000円）と登録料3000円。これで２ヵ月間は、何回利用しても追加のアクセス料は必要ない。そのうえなんと、今ならザ・リンクスの専用モデムをプレゼントしてくれるという、嬉しい特典付きだぞ。

⬆この画面がメインメニューだ。ここから様々な冒険が繰り広げられるんだね。

⬆大宇宙を舞台に展開するレースゲーム、キミのゲーマー魂を熱く燃やせ！

問い合わせ先

〒604 京都市中京区烏丸通
御池下ルリクルートビル8F
日本テレネット（株）
ザ・リンクス会員課
☎0120-251-063

EVENT

ゲーム音楽ファンタジー

いまだにゲーム音楽というと、ピコピコなんて言う人もいるけれど、ボクたちはその素晴らしさを十分知っているよね。デジタル音楽ならではのメタリックな響きは、既製の音楽と比べ、けっして引けをとらないということを。

しかしそのゲーム音楽も、アナログサウンドの最高峰であるオーケストラの演奏で聴くと、また全然違った印象を受けるといことを知っていたかな？　今回紹介するこのゲーム音楽ファンタジーは、東京シティ・フィルハーモニック管弦楽団の演奏で、最新のゲーム音楽と、ディズニーのミュージックメドレーが楽しめるという楽しいイベントだ。たまには家族揃って音楽会なんてのもいいもんだよ。

日時：平成４年２月23日（日）開演14：00
会場：NHKホール
（JR渋谷駅・原宿駅から徒歩13分）
料金：A席3500円、B席2500円
電話予約：チケットぴあ☎03-5237-9999
丸井チケットぴあ☎03-5385-9999
チケットセゾン☎03-5990-9999
発売所：上記の全国プレイガイドにて

➡ゲーム音楽の大家、すぎやまこういち氏の楽しいお話も聞けるんだよ。

⬅海外より指揮者として招かれたミルトン・クロッツ氏は、若き実力派。

問い合わせ先

NHKプロモーション
☎03-5458-1521

NEWS

みんだ☆なおの作品集が出たぞ

毎月『バトルスキンBBS』で、おもしろおかしく、そしてわかりやすくパソコン通信のすべてを解説してくれているみんだ☆なお先生。１月号で『スーパーバトルスキンパニック』の監督をしたということをお知らせしたが、じつはみんだ先生は、プロの漫画家さんだったのだ！　あっ、知ってた？

でも、みんだ先生の作品集『フォルマリン８』については、まだまだ知らない人もいるんじゃないかな。それにこの本が通信販売でなきゃ買えないということも、きっと知らない人が多いはず。というのもこのフォルマリン８は、みんだ先生の単行本未収録の作品を集めた自費出版の作品集で、一般の書店では手に入らないからなのだ。表題作をはじめ、アニメのパロディ作『MINDY JONES』や『まんがいなづま面白塾』、そして幻の企画集など、パワフルな作品がたっぷり収録されているぞ。申し込み方法は、郵便振替の用紙に住所、氏名を明記し、下記の口座まで。

⬅表紙はちょいジミーだけど、内容はむちゃくちゃハデでグッドなのだ。

申し込み方法

郵便振替で、口座番号［東京5-3432・太田宏一朗］まで、1160円を送金してください。

問い合わせ先

〒359
埼玉県所沢市旭町5-11
太田宏一朗

お色気あり、笑いあり、何でもあり。これがガイナックスのゲームだ!

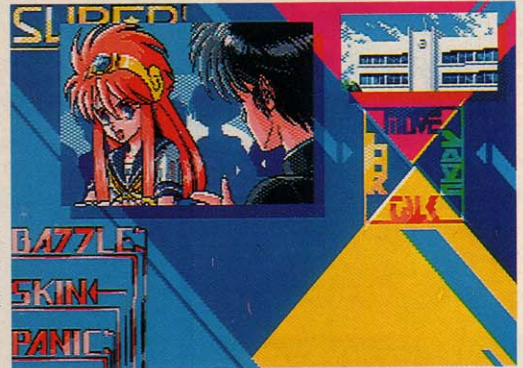
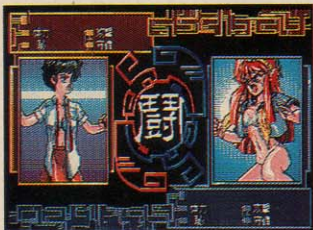
スーパーバトルスキンパニック

このゲーム、一言で言えば脱げば脱ぐほど強くなる拳法を身につけた少女が巻き起こす物語だ。なんで服を脱ぐと強くなるのかについては後で説明することにして、とにかく必然的に〝脱ぐ〟シーンが随所に用意されているというのがよいではないか。のう(オヤジ的)。

☗画面は開発中のものです。

本誌でも何度か「出るよーん」と伝えているから知っている人も多いと思うけど、『プリンセスメーカー』などのヒットで知られるガイナックス作品が最近、次々と他メーカーによってMSXへと移植され始めている。今回TAKERUからMSX版が発売されることになったこのスーパーバトルスキンパニック(以下スーパーバトスキ)も、もともとはガイナックスブランドで出た作品であり、ユーザー側からも長い間発売が待たれていたソフトだったのだ。

ゲームの内容は、基本的にコマンドを入力して物語を進めていくごくフツーのアドベンチャーゲーム。ただこのストーリー展開が、ガイナックスならではなのである。

ある日、主人公の通う高校に転校生としてやってきたひとりの女子高生、坂東ミミ。しかし、じつは彼女は人に言えない秘密を持っていた。なんと彼女は、かつて闇の拳法として恐れられていた中国の古代拳法、〝裸神活殺拳〟の最後の伝承者(!)。彼女はこの拳法にどうしてもなじめず(理由は右下を参照)、伝承者の地位を捨て日本に逃げていたのである。しかし、伝承者の地位を狙う裸神活殺拳の使い手もまた、ミミを追って日本にきていた……。さて?

アドベンチャー
- ■ブラザー工業
- ■MSX2・2DD
- ■3月下旬発売予定
- ■価格未定(TAKERUで発売)

☗敵キャラとの戦闘は、たがいに5枚の持ちカードを出し合うカードバトル方式。

☗アドベンチャー部分。右下のスペースに各キャラのセリフが入る予定とのこと。

他の敵キャラ(注:女の子)も脱ぐ脱ぐ!!

カードバトルで登場する女の子は、みな裸身活殺拳を修得している。つまり、彼女たちもピンチになると服を脱いで強くなってくれるのだ。登場する敵キャラは総計20人以上。もちろんそれぞれにグラフィックが用意されているぞ。

脱げば脱ぐほど強くなる!? これが必殺 裸身活殺拳だっ!!

秘奥義を解説!!

裸身活殺拳とは、まず精神力によって体内の〝気〟を充実させ、その気を1点に集中して相手にぶつけるのを極意とする拳法である。さらにこの〝気〟は外界から吸収して自分のパワーとするものなので、結果的に強さは露出した体表面の面積に比例するようになっている。つまり、〝服を脱いで〟肌の露出度を高めるほど、強くなるという拳法なのだ……! でも、脱ぎすぎると羞恥心のポイントが上がってしまい戦闘不能となってしまうぞ。

ポッキー2
怪人赤マントの挑戦

⬆変態の校長先生も健在。ますますの変態ぶりを発揮する。

お待たせしました！　あの名作『ポッキー』の続編が、さらにパワーアップして帰ってきた。今回のお話も、かわいい女の子がワンサカ登場！　キミのハートをくすぐること間違いなしの、コメディーアドベンチャーだよ。

前作『ポッキー』で、熾烈な争い『男子選抜女子パンティー争奪獲得杯』が繰り広げられたポッキー学園。その後学園は、男子部と女子部が合併し男女共学となり、束の間の平和が訪れていた。しかぁし、世の中そんなにアマくはないっ！　あの戦いから1年が経過した学園に、再び恐怖が訪れたのだ。

その恐怖とは、ポッキー学園の学園七不思議にかぞえられる、怪人赤マントの出現だった。怪人赤マント、この怖いんだか、お笑いなんだかわからない正体不明の存在は、清純なる女子高生を襲い、恥ずかしいイタズラをしてしまうという、羨ましくもおぞましいヤツなのだ。

そしてその悪行三昧を、許せんとばかりに立ち上がる美少女3人。新聞部部長こと今井美紀、部員の河合久美子と谷口ともこを引き連れて、鬼退治じゃなくて、赤マント退治に挑戦することとあいなった。さて、この美少女3人組、みごと事件を解決できるだろうか？

とまあ、こんな感じでストーリーの始まる『ポッキー2』。システム的には、前作からの大きな変更はない。しかし、前作のような難解な謎がなくなったぶん、よりストレートにゲームを楽しめる作りになっているのだ。でも、紙芝居的にグラフィックを見ていくだけというわけじゃないから、その点は覚悟を決めてプレーしてくれ。

さて今回は、同じ学園内で起こる事件を解決するのだから、当然ポッキーの出演者も多数顔を揃えている。あのパンティー争奪戦で活躍した3バカトリオや、今井美紀ちゃんなど、前作をプレーした人には懐かしさもひとしおだろう。

でも、今回の主役は彼らではない。なんとこのポッキー2の主役は、河合久美子ちゃんというとても気が強一い、しかし性格的にはかわいいウブな高校1年生の女の子なのだ。そしてその久美子ちゃんをフォローするのが、これまたかわいい高校1年生の谷口ともこちゃん。おっとりしたお嬢様タイプの彼女は、とてつもない方向音痴という特技を生かし（？）、物語を盛り上げてくれるぞ。もちろん登場する女の子が、彼女たちだけだなんてケチなことは言わない。バスケット部のヒロイン真由美ちゃんや、スコートの下の純白のパンティー（正確にはアンダースコートと言う）もまぶしい直美ちゃんなど、豪華出演者がてんこ盛りで、キミに会える日を待っているぞ。

ポッキー学園美少女図鑑

⬆早苗ちゃんは事件の重要な鍵を握っているが、どうも要領を得ない子だ。
⬇ゲーム中何度もお目にかかることになる真由美ちゃん。太股が魅力的だね。

⬆いつ会いにいってもこの格好で迎えてくれる直美ちゃん。

⬆ヒロインの久美子ちゃんは、熱血乙女だ。事件のために、体を張って大活躍してくれるので、お楽しみに♥

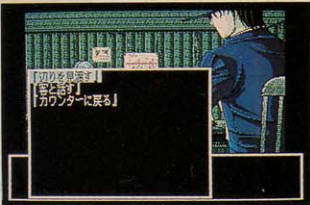
⬆お好み焼きが食べられるなら、どんな危険にも飛び込んでしまうという女の子、ともこちゃん。

アドベンチャー
- ポニーテールソフト
- MSX2・2DD
- 3月発売予定
- 8800円[税別]

祝・MSXマガジン100号
創刊100号おめでとうございます!!　100号ということは約9年経過したんですね。スゴイ!!
今後もより一層充実した内容を期待しています。　ポニーテールソフト　片山

気分はもう、〝真昼の決闘〟!?

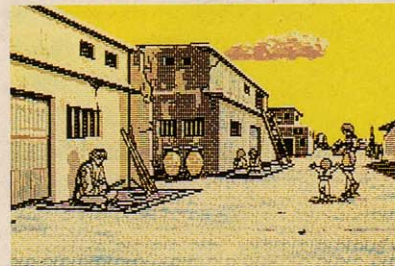
JOKER

『JOKER』は、舞台設定が19世紀のアメリカ西部という、ちょっと珍しいアドベンチャーゲームだ。開発はあのバーディーソフトだけあって、なかなかエッチな展開も楽しめるぞ。ヤッタネ(おいおい)!

⬆操作はカンタン。選択肢を選ぶだけ。

JOKERはオーソドックスなコマンド選択型のアドベンチャーゲームだ。プレーヤーはインディアンと白人の血をひく混血児ワイルドになって、父の形見の2丁拳銃とともに19世紀のアメリカ開拓地を大暴れするのだ。〝大暴れ〟とひとくちにいってもいろんな暴れかたがあるワケで、拳銃を撃つとか、インディアン特有の呪文(ワイルドの得意分野は火系)で人を困らせるとか、それから、女の子相手になんかしたりとか、まあ、とにかく、いろいろと暴れるんですナ!

ゲームのテンポは、同じコマンドを何度か入力しなければならなかったり、場所をいろいろと往復しないといけないけど、そんなに難しい謎解きもなく、比較的スムーズにプレーできる。気になるエッチシーンもごく自然な展開で登場するから、ストーリーに不条理さを感じないぞ。西部劇のワイルド(主人公のことじゃないぞ)な世界とエッチな世界をいっぺんに楽しみたい人は迷わずプレーすべし。

アドベンチャー

■バーディーソフト
■MSX2・2DD
■発売中
■7800円[税別]

村の未来が見えないなんて!

⬆村の人たちは、みんなワイルドの知り合いだ。

ゲームは、〝白い魔術〟が行なわれる日から始まる。白い魔術とは毎年一回行なわれる祈祷のことで、これによって向こう一年の村の未来がわかるのだ。

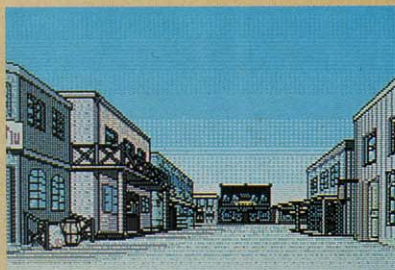
しかし今回の祈祷は、どうも様子がおかしい。村の未来が見えないのだ!

ラウラ

⬆〝白い魔術〟と称される祈祷を行なう娘。ワイルドの幼馴染みでもあるのだ。

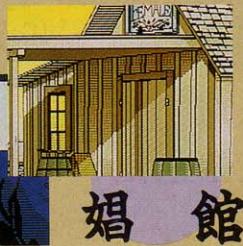
長老

⬆両親のいないワイルドの面倒をみてきた。ちょっと頑固だけど根はいい人。

街に出て情報を集めるのだ

⬆街に行くには、長老の許可が必要なのだ。

村の未来が見えない……これは村に〝大いなる厄〟が訪れることの暗示なのだ。大いなる厄を封印するには、今のワイルドの力ではとうてい無理。そこで長老はワイルドを街に行かせ、強力な助っ人を連れてくるよう命じたのだが……。

教会

雑貨屋

娼館

酒場は3軒もあるんです

バードの店

まず最初に入るであろう酒場がココ(コマンド選択肢の一番上だもんな)。店の客から、この街にある雑貨屋についての話が聞けるぞ。

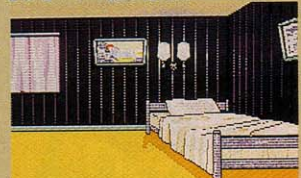
⬆ジョーイの話は絶対聞いておこう。

ベレッタの店

女性が店主のこの店は、スケベそうな常連客が多い。手に入る情報も推して知るべし、だ。なお、この店の2階は宿屋になっている。

⬆ここでは娼館の情報が手に入るのだ。

グレイの店

この店にはマスターがいない。というのも、この街のあらゆる情報を掌握しているスペードクイーン(美女)の店だからなのだ! ウヒョー!

⬆この店の奥にはある重要人物が……。

新作ソフト発売スケジュール表

＊1月25日現在

月	時期	ソフト名	メーカー	仕様・価格
2	18日	L (ELLE)	エルフ	MSX2/2DD/7800円
2	中旬	サウルスランチVol.6	BIT²	MSX2/2DD/3400円
2	下旬	美少女大図鑑	カクテル・ソフト	MSX2/2DD/4800円
2	下旬	バーディーワールド	バーディーソフト	MSX2/2DD/5800円
2	下旬	サウルスランチMIDI#2	BIT²	MSX2/2DD/3400円
3	下旬	秘密の花園	GAMEテクノポリス	MSX2/2DD/7800円(予価)
3	下旬	BEASTⅡ	バーディーソフト	MSX2/2DD/8800円
3	下旬	スーパーバトルスキンパニック	ブラザー工業	MSX2/2DD/価格未定(TAKERUで発売)
3		ヨーロッパ戦線	光栄	MSX2/ROM・2DD/価格未定
3		ポッキー2	ポニーテールソフト	MSX2/2DD/8800円
4	上旬	ピラミッドソーサリアン	ブラザー工業	MSX2/2DD/価格未定(TAKERUで発売)
4	中旬	龍の花園	ファミリーソフト	MSX2/2DD/7800円(予価)
4	下旬	JOKERⅡ	バーディーソフト	MSX2/2DD/7800円
4	下旬	BURAI下巻完結編	ブラザー工業	MSX2/2DD/価格未定(TAKERUで発売)
4		ピンクソックス8	ウェンディマガジン	MSX2/2DD/3600円
4		シンセサウルスVer.3.0	BIT²	MSX2/2DD/8800円
4		スコアサウルス	BIT²	MSX2/2DD/9800円
4		プリンセスメーカー	マイクロキャビン	MSX2/2DD/14800円
4		キャンペーン版大戦略Ⅱ	マイクロキャビン	MSX2/2DD/価格未定
発売日未定		火星甲殻団 ワイルドマシン	アスキー	MSX2/2DD/価格未定
発売日未定		シムシティー	イマジニア	MSX2/2DD/価格未定
発売日未定		ヴェイン・ドリーム	グローディア	MSX2/2DD/価格未定
発売日未定		麻雀悟空 天竺へのみち	シャノアール	MSX2/2DD/9800円
発売日未定		狂った果実	フェアリーテール	MSX2/2DD/7800円
発売日未定		アルシャーク	ライトスタッフ	MSX2/2DD/9800円

＊標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。なお、TAKERUから発売されるソフトは、消費税を含みます。

●イラスト/笹井孝悦

どこよりも早く、MSX NEW SOFTの情報をお届けする

南青山通信社

梅、桃、桜、春になると素敵なお花がいっせいに咲きだして、とっても嬉しい私です。でも、ちょっと待て、私、花粉症だったんだ。

こんにちは、最近睡眠不足で、毎日ボッーとしている福田ちえこです。なぜこんなに眠いのかというと、『幻影都市』にハマッているからなの。ゲームのおもしろさもさりながら、音楽のデキのよさには驚かされてます。でも、私がプレーするのはいつも深夜なので、ボリュームをしぼらなきゃいけないのがちょっぴり悲しい。

さて、では今月の新作情報にいきますね。まずはじめに、とっときの重大ニュースから。リバーヒルソフトから発売の予定されていた『BURAI下巻完結編』ですが、発売元がブラザー工業に変更になりました。販売方法としては、『ソーサリアン』と同様に、パッケージ版とTAKERUでの発売を予定しているそうです。もちろんリバーヒルソフトが責任をもって監修にあたるそうですから、発売元が変わった以外に大きな変更はないようです。あっ、ちなみに価格の方は、TAKERUのほうが少しお安く買えるみたいよ。

つぎに光栄の『ヨーロッパ戦線』の話題です。発売の予定が、3月くらいになるというニュースが入ってきました。内容は、第2次世界大戦を舞台に繰り広げられる、リアルタイム性を盛り込んだゲームで、ヒトラーやスターリンなどの歴史上の人物が多数登場するそうです。来月号で、もう少しくわしく紹介できるかな？

それでは最後に、超最新の新作ソフトを2本紹介しましょう。カクテル・ソフトから久しぶりに発表されたソフトは、その名もズバリ『美少女大図鑑』。画面いっぱいに登場する美少女たちに、クラクラきちゃいそうなタイトルよね。

そして、「まだヒミツね」といいながら教えてくれたGAMEテクノポリスの話題です。タイトルは未定だそうですが、次回の新作はフィールド型のRPGゲームになるんだって。発売は4月から5月くらいらしいので、男の子は楽しみに待っててね。

じゃあ、みなさんさようなら。

祝・MSXマガジン100号

100号、8年間、この中にはパソコンの夢と希望と情報がいっぱい詰まっていたと思います。でも最近かなり薄くなったのが悲しいなぁ。 アスキーPS事業部　三田　浩

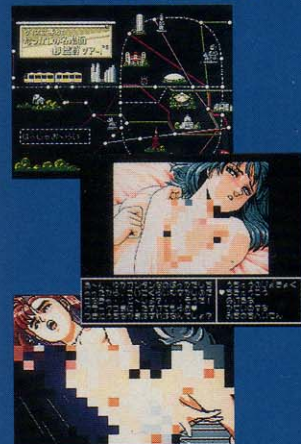
もりけんの
すけべで悪いかっ!!

先月は画面写真がまったくなかったので、不満に思った人もいただろう。というわけで、今月はふんだんに写真を掲載しよう……の巻

ピンクソックス・プレゼンツ

■ウェンディマガジン　MSX2　3600円[税別](2DD)

基本的には今までのグラフィックを流用して、まとめたソフト。恋のトライアスロンには新しいグラフィックが使用されているが、質はいまひとつ。今までに発売されたピンクソックスシリーズを、すべて持っている人は買っても意味がないかも。逆に、ひとつも持っていない人にはお薦めだ。

なつかしの名場面
御鑑賞ツアー

アダルティックタイム2
帰ってきた恋のトライアスロン

神の判断　君の彼女はこんなんだ!♀

早いもので、このコーナーを始めてから、まる2年が経過してしまった。ちょうど先月号で2周年だったのだが、例の事件のため、先月号ではその点にふれることができなかった。そこで、今回を3年目突入記念号ということにしておこう。いつまで続くのか俺にもわからないのだが、まぁ、これからもひとつよろしく。

前回は画面写真が1点もなく、文字だらけの構成だった。その反動で、今回は写真が多い代わりに本文がこれだけしかない。しかし、こんなに短いのは初めてだな。ま、たまにはいいか。

今回紹介している作品は『ピンクソックス』と『ピーチアップ』の番外編だ。思えばこのコーナーの第1回で紹介したのが、この2本の創刊号だった。あれから2年、ピーチアップはこれが完全に最終号で、これからは98版を発売していくらしい。もの悲しいねぇ。

ピンクソックス・マニア

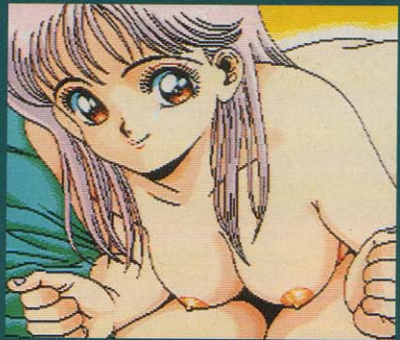
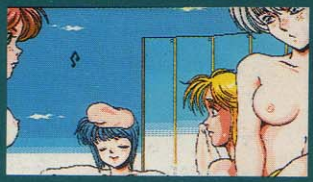
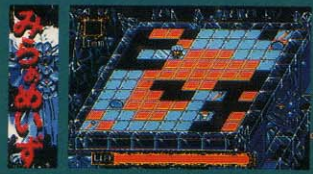
■ウェンディマガジン　MSX2　3600円[税別](2DD)

今までのシリーズから過激な絵だけを集めたグラフィック集。これを買った人は、下のリストを打ち込んで実行してみてくれ。

```
10 READ F$
20 IF F$="***" THEN SCREEN0:COLOR 15,4,7:PRINT"DISK CHANGE":GOSUB 120:SCREEN7:GOTO 10
30 IF F$="¥¥¥" THEN COLOR 15,4,7:END
40 BLOAD F$+".sr7",S
50 COLOR=RESTORE
60 COLOR 0,0,0
70 
80 GOSUB 120
90 GOTO 10
100 DATA ***,doko1,doko2,doko3,doko4,doko5,time,card,ana,porker,mankey,***
110 DATA gan1,gan2,half,city,hutari,menbou,monster,tyuubou,oheya,miboujin,¥¥¥
120 IF INKEY$="" THEN 120 ELSE RETURN
```

ピーチアップ総集編Ⅱ(笑)

■ももの木はうす　MSX2　7800円[税別](2DD)

値段がちょっと高いのだが、それを感じさせないぐらい内容が濃い。『華姉妹』の花札ゲームのシステムは完璧だし、『またチンと手と』のギャグセンスも最高だ。グラフィックの枚数も多く、しかもクオリティが高い。おまけに恒例のパンティーもついている。91年度の最高の作品だ。

ピーチギャラリー

わいせつソフト摘発事件
——その後の状況

この原稿を書いているのは1月12日、例の事件が起こってから約1ヵ月半が経過している。ここで、わいせつソフト摘発事件が現時点までにどういう展開をしたのかを解説しよう。

まず、事件そのものについて。これは摘発された2社が罰金を支払うという形で一応の決着がついた。公判は開かれなかったが、罰金を払ったということは有罪を認めたということである。しかし、営業停止処分などはなかったようだ。当然、摘発対象となったソフトは発売中止となったが、それ以外の作品の販売は可能だし、またこれからも問題なくソフトの製作を行なえる。実際にキララは事件解決後に『華麗なる人生』や『ギゼ』などの作品をリリースしている。事件直後は回収などの混乱が見られたが、現在は一般ショップでも新作ソフトの販売を再開しているようである。

ただしこれらの新作を今までのものと比べると、グラフィックがかなりおとなしくなっている。事件前に公開していた開発中のグラフィックと、製品のものを比べるとわかるのだが、際どいところは完全に修正されている。

この状況から判断すると、今後もすけベソフトがなくなることはないだろうが、今出ているものより過激なソフトが発売されることはないと思われる。「すけベソフトがなくなったら、MSX業界はどうなってしまうのだろう?」というおたよりが多数届いているが、その点は心配しなくてもよさそうだ。仮にすけベソフトがまったく発売されなくなって、それでMSX業界がつぶれたとしても、それはすけベソフトだけの責任ではない。MSX自体がそういう時期に来ていた、というだけのことである。

これからすけベソフト業界がどうなっていくのかは未知数の部分が大きい。グラフィックの過激さだけでもっていたメーカーは潰れてしまうかもしれないし、地下に潜って続けていく可能性もある。また、すけベソフトが有害図書問題のやりだまに挙げられることも考えられるが、マンガとソフトでは一般性や価格など、かなり性質が違うので、その確率は低いのではないだろうか。仮に有害指定されたとしても、それですけベソフトがなくなってしまうということはない。いずれにしても、これからはソフトハウスも制作方針を改めなくてはならないだろう。もう過激なグラフィックでは売ることができないのだから、それに費やしていた労力を、ソフトの品質を上昇させることに注ぎ込んでもらいたいものだ。　文責/森岡

祝・MSXマガジン100号　創刊100号、おめでとうございます。もりけんのおかげ(?)で♥な絵もかけるようになりました。これからも楽しい本でいてくださいね。　池上明子

モンスターだって妖精だってみんなみんな友だちなんだ

ロイヤルブラッド

暴君をぶっとばせ！　がお題目の『ロイヤルブラッド』だけど、結局は自分以外の貴族も滅ぼさないといけないのだ。しょせん帝国主義じゃないと真の平和は……いやいや、何を言ってるんだ。人類みな兄弟！　ラブ&ピースですヨ！　わはははははは（フォローになっているか心配）。

■光栄　MSX2/turbo R　9800円/7800円［税別］（ROM/2DD）

これだけは知っておきたい ゲーム進行の基礎

どのゲームにも、少なからずセオリーというものがある。それを無視しちゃあ、ゲームにならないぞ。

内政　領民によき領主であれ

治安に要注意

毎年9月に入ってくる金と作物の量は、統治度が高いほど多くなる。統治度は作物の〝施し〟によって上昇するけど、無計画に与えすぎるといざ戦争というときに非常に困る。施しは作物の多い9月に。

防災しとけよ

どの貴族でプレーしても必ずその土地特有の災害に巻き込まれる可能性を持っている。こればかりは避けようと思って避けられるものではないので、地道に防災度を上げて、来たるべき時に備えよう。

軍国主義は×

いくらこのゲームの目的が領土統一だからといって軍政ばかりしていると、不幸をもたらす妖精に領土を荒らされてしまう。3ヵ月以上連続して軍政を実行すると確実に被害を受けることを忘れずに。

いい家臣は国の宝ナリ

家臣にはそれぞれ得意とす分野がある。軍事力の高い家臣は領土拡大の前線基地的領国の領主に、政治力の高い者は荒れた領国の領主に任命しよう。なお良政をすればその家臣自体の各能力値が上がるぞ。ラッキー。

パスハと政治

幸運をもたらす妖精の出現イベント同様、民政に従事していると強力な第5部隊のパスハが出現することがある。1度の出現につき1回しか参戦してくれないけど、ゲーム序盤では防戦用戦力として重宝しよう。

戦争　これが基本部隊だよ

第1部隊 重装騎兵

お馬さんに乗っているだけあって移動力は3と高い。基本部隊の中では最高の攻撃力をもっているが、普通に動かすと敵の重装歩兵と衝突してボロボロになるのがオチ。地形や移動範囲を考慮して敵騎兵をかわし、本陣へ突撃しよう。

第2部隊 重装歩兵

移動力は2、攻撃力は並み……と、あまりぱっとしない存在に思われがちだけどところがどっこい！　重装備歩兵には〝柵を作る〟という特殊能力があるのだ。柵で道を塞げば、敵部隊の足止めができるぞ。柵の破壊はどの部隊もできるけどね。

第3部隊 長弓兵

基本部隊で唯一間接攻撃が可能（というか間接攻撃しかできないのだが）なユニット。この際、移動力2という点は目をつぶろう。主な使い方としては、本陣攻略の補助。砦に立て篭もる敵部隊にじわじわとダメージを与える快感といったら……。

第4部隊 重装歩兵

グラフィック以外は第2部隊と何の違いもない。つまりコイツも柵を作れるってワケ。地形によって第2部隊か第4部隊のどちらかを本陣の守備にあてて、柵を作って守りを固めよう。なお柵の工作は、兵士数が多いほど成功する確率が高いぞ。

直接で攻めるか間接で攻めるか？

直接タイプ　自分を中心とした前後左右の4方向に攻撃可能。

間接タイプ　自分を中心とした全16方向の1マス先に攻撃可能。

各ユニットの攻撃範囲は右の2タイプにわけることができる（一部例外あり）。一概にどちらがイイとはいえないが、森や岩などの障害物の配置によって有利にも不利にもなる。くれぐれも一方的に攻撃され続ける場所に移動することは避けよう。

策士は柵をうまく使うのだ

本陣周辺にたくさん柵をつくることは大切だけど、その際は部隊の向きに注意。移動せずに部隊の向きを変えることができるのは柵の工作・破壊と敵部隊への攻撃のときだけなので、敵に背を見せた状態で柵や地形に囲まれることのないように。

⬆これだけ柵を作れば、そう簡単には攻め落とされない……？

ゲームの中心となる第5部隊の皆さん

このカコミで紹介する第5部隊は、ストーリーに大きく関わっている。詳しくは24ページを見よ。なお総合的な強さはA,B,Cの3段階のランクで表わし、さらにそれぞれを特、無記述、凡にわけた。プレーの参考にしてね。

ドラゴン（兵160 移2）

⬅こやつ本当に強いんですワ。まいります。

ランク 超A級

かつて天才的魔法使いザミエルによって地上に召喚され、その地上征服の野心のために使役された火龍。攻撃範囲がベラボウに広く、ユニットを中心とした5×5マス内にいる敵すべてに攻撃できる。破壊力もあり防御性にも優れているので、まさに最強ユニットといえるだろう。

パスハ（兵160 移2）

⬅ドラゴンとコイツは"特"の上の"超"だ

ランク 超A級

善なる神イシュメリアの使いの水龍。直接攻撃しかできないが、その破壊力、攻撃力はドラゴンに勝るとも劣らない。なおパスハが出現するには条件がいくつかあり、よい政治を心がけるということのほかに、その領国が召し抱えている第5部隊の数が関係している。結構、気難しいんだな。

ミーティア（兵160 移2）

ランク 特A級

隕石を操るというとんでもない魔法使い兼天文学者。攻撃方法は間接。宝石魔術師ではバツグンの強さ。足の遅さは攻撃力でカバーできる。

サンダラス（兵150 移3）

ランク 特A級

大地の"気"の流れを読み取り、雷を呼んで攻撃する。攻撃方法は間接。ヨボヨボじじいっぽいが、総合的にはミーティアとほぼ互角の強さ。

ポイズン（兵110 移3）

ランク 凡B級

体内で、人体に極めて有毒な毒素を合成し、それを吐いて攻撃するという困った男。攻撃方法は間接。攻撃力防御力ともに低く、肩身が狭そう。

フレイム（兵140 移2）

ランク 特B級

右手に持った玉から高熱の炎を発するマッチョなおやじ。攻撃方法は直接。その攻撃力がうまく活かせる移動をすれば、非常に頼もしい存在。

マシェーティ（兵130 移2）

ランク 特B級

いわゆる"かまいたち現象"を起こす、キレ者の女(?)。攻撃方法は直接。体力が若干少ないが、基本的にはフレイムと同じタイプ。

チル（兵120 移3）

ランク 凡B級

大気中に絶対零度を作りだし、それを波動として敵にぶつける。攻撃方法は直接。ポイズンの直接攻撃版といったところだが、外見はキュート。

ご当地第5部隊の皆さん

こちらは決まった領国に棲息し、金で雇うことによって戦争に参加してくれる第5部隊だ。契約時は名声に注意。

オーガ

（兵100 移3）

費用50。必要な名声21。島中央部に主に棲息する。図体でかし。

ランク 凡B級

オーク

（兵100 移3）

費用20。必要な名声9。ゲーム前半の手軽な戦力に最適。

ランク C級

オログハイ

（兵110 移2）

費用30。必要な名声12。鋭い爪でオーク並の活躍をしてくれる。

ランク C級

ガーゴイル

（兵120 移3）

費用40。必要な名声18。城壁以外は地形を無視して移動できる。

ランク 凡B級

ガンナー

（兵150 移3）

費用40。必要な名声30。攻撃範囲が特殊だが威力はまずまず。

ランク B級

サラマンダー

（兵110 移3）

費用50。必要な名声27。攻守ともに優れた頼りになるハ虫類。

ランク B級

シューター

（兵150 移3）

費用35。必要な名声15。特殊傭兵はひとつの土地に永住しない。

ランク 凡B級

スケルトン

（兵100 移2）

費用20。必要な名声9。すがすがしいほど弱い。弁解の余地なし。

ランク 凡C級

パイクス

（兵150 移3）

費用40。必要な名声21。誇り高き伝統の戦闘集団、だそうだ。

ランク B級

ハイランダーズ

（兵180 移3）

費用60。必要な名声51。ヘタな宝石魔術師よりもはるかに強い。

ランク 凡A級

バグベア

（兵100 移3）

費用30。必要な名声3。防御に優れたイナイイナイバー怪物。

ランク 特C級

ピルムス

（兵150 移3）

費用20。必要な名声12。シューターとあまり戦力差はない。

ランク 特C級

ファハン

（兵100 移3）

費用40。必要な名声21。ドラゴンと同じ攻撃範囲がうれしい。

ランク B級

ランクツネヒツ

（兵180 移3）

費用50。必要な名声45。ハイランダーズのマイナーチェンジ版。

ランク 凡A級

ワイバーン

（兵150 移3）

費用60。必要な名声42。強い強い強い強い強い強い強い強……。

ランク A級

シナリオ1 エランとレッドワルト

シナリオ1は、各地の貴族がエセルレッドへ反旗をひるがえした直後の状態から始まる。この時点ではエセルレッドの勢力は強大で、6人の"元"選定候の貴族たちは、相当の苦戦を強いられるだろう。
北方の地に追いやられたブランシェ家のエランとライル家のレッドワルトは、先祖代々からの犬猿の仲である。ともにエセルレッド打倒を目標としながらも、たがいに火花を散らしあう両家。果たして新王の座につくのは、エランか？　レッドワルトか？　それとも……。

ライル家　領主レッドワルト

■保有国　2、6、7
■家臣数　3
■宝石魔術師　ミーティア

ブランシェ家　領主エラン

■保有国　3、4、5
■家臣数　4
■宝石魔術師　サンダラス

クリサリス家　領主ガッシュ

■保有国　8
■家臣数　2
■宝石魔術師　チル

ランカシア家　領主エセルレッド

■保有国　11、12、15〜23、28〜30
■家臣数　15
■宝石魔術師　ドラゴン

モーブル家　領主レアンデル

■保有国　13、14
■家臣数　2
■宝石魔術師　ポイズン

フェアリス家　領主イリアス

■保有国　24、27
■家臣数　2
■宝石魔術師　マシェーティ

コーラル家　領主ランフランク

■保有国　25、26
■家臣数　2
■宝石魔術師　フレイム

＊このシナリオでプレーヤーが選択できる貴族の家名は赤、選択できない家名は青で書いてあります。なおドラゴンは、厳密には"宝石魔術師"ではなく"王冠ドラゴン"です。

ブランシェ家はこーしろ

ゲーム開始時から他の貴族の領国と隣接していない領国(4国)があるのは強み。ここを物資の生産国にして、前線にジャンジャン送りこもう。勢力を伸ばす方向としては、まだまだ軍備が整っていないライル家の領国に向かうのがいいだろう。最北部を支配下におさえてから徐々に南下すれば比較的楽にプレーできる。

⬅早いうちにライル家を滅亡させれば、最強魔法使いミーティアがキミの手に！

ライル家はこーしろ

領土がほかの勢力に囲まれた位置にあり、中盤までやや辛い展開になるだろう。そんなライル家がまずやることは、8国アイランドが唯一の領国のクリサリス家の攻略だ。軍備が整っていない序盤なら、総合的な国力の差でなんとか勝てるだろう。序盤で生産国を確保し、以後の辛く(本当に辛いぞ)長い戦いに備えよう。

⬅6国は隣接している国が多く、維持が困難だ。パスハの力を頼るしかないね。

クリサリス家はこーしろ

クリサリス家の領国は辺境の地、アイランドだけ。しかし「たった1国じゃねえ」とバカにすることなかれ。この領国の利点は、隣接している他国の領国がひとつしかないという点。つまり最初の戦いに全力を尽くして臨むことができるのだ！　宝石魔術師チルはいささか頼りないけど、気合で押しきれ(無責任な)。

⬅7国を攻め落としたら、領主を戦闘力の高いギメルシュにして暴れまくれ。

コーラル家はこーしろ

隣国のフェリアス家は、ゲーム前半でエセルレッド軍としばしば衝突する。汚いようだがここはフェリアス家の勢力が衰えるまで内政に務め、ここぞというときに攻め込もう。漁夫の利ってヤツだな。しかし領国はモロ火山地帯のため、なかなか思うように内需拡大できないところが悩みのタネ。耐えて耐えて耐えるのだ。

⬅超ウラ技として、人物交渉で家臣を寝返らせて領土拡大なんてことも。

ちょっといい話　水龍と火龍と宝石魔術師のカ・ン・ケ・イ

このゲームの舞台となる時代から200年以上前に、ドラゴンとパスハは戦ったことがあるのだ。戦況はややドラゴンが有利だったが、突如現われた6人の魔術師がパスハに加勢したおかげで、なんとか正義が勝利を治めた。その戦い以後ドラゴンは王冠の宝石に封印され、魔術師たちも宝石に姿を変えてロイヤルブラッドの王冠が誕生した……というわけだ。つまり彼らは今回のエセルレッド王の乱心によって、ひさびさのご対面となったワケ。しかも宝石魔術師たちは、敵どうしの立場での再会。うーん、なんか、かっこいいなあ。

⬆これはまさに、因縁の対決なのだ。

⬅じつは茶飲み友だちカモ。

シナリオ2 フェリアス家の危機

シナリオ1から5年が経過した状態から、このシナリオ2はスタートする。北方ではエランとレッドワルトがしのぎを削りあい、南方ではフェリアス家のイリアスがコーラル家を滅ぼし、勢力を拡大していた。依然としてエセルレッドの支配力は強大だが、大司教ティリアンが突如ステレート家を興こした。これは王家にたいする明らかな敵意の表明である。ますます群雄割拠化が進むイシュメリアの地に、平和の訪れる日はやってくるのだろうか。今日もまた、兵士たちのおたけびが混沌とした大地にこだまする。

ライル家 領主レッドワルト

■保有国　1〜3、7
■家臣数　6
■宝石魔術師　ミーティア

ブランシェ家　領主エラン

■保有国　4〜6、12
■家臣数　7
■宝石魔術師　サンダラス

クリサリス家　領主ギメルシュ

■保有国　8
■家臣数　2
■宝石魔術師　チル

モーブル家　領主レアンデル

■保有国　9、13、14
■家臣数　9
■宝石魔術師　ポイズン

ステレート家　領主ティリアン

■保有国　10、11
■家臣数　3
■宝石魔術師　フレイム

ランカシア家　領主エセルレッド

■保有国　15〜24、28〜30
■家臣数　16
■宝石魔術師　ドラゴン

フェアリス家　領主イリアス

■保有国　25〜27
■家臣数　2
■宝石魔術師　マシェーティ

＊そのシナリオでプレーヤーが選択できる貴族の家名は赤、選択できない家名は青で書いてあります。なおドラゴンは、厳密には"宝石魔術師"ではなく"宝石ドラゴン"です。

ブランシェ家はこーしろ

3国と6国をライル家と交換し(非平和的だろうが)、エセルレッド領の12国を新たに奪ったブランシェ家だが、状態は決して良くなったとはいえない。他国の勢力に対抗するてだては、新たに加わった家臣のスウェインとガウェインに活躍してもらうほかないだろう。なぜならこのふたりは、戦闘力に優れているからだ。

⬅他国から不戦同盟の持ちかけがあればホイホイ受けよう。敵は少ないほどよい。

ライル家はこーしろ

シナリオ1と同じく、早期に8国を手に入れておきたい。以後の進行ルートは、西海岸に沿って南下していくのがよい。あわよくばモーブル家を滅ぼし、3人の宝石魔術師持ちになりたい。戦闘に関していえば、新たに家臣に加わったレッドワルトの実妹ガラリア、そしてライス、メイルガンらが威力を発揮してくれる。

⬅これでもうエランの野郎に"ひよわくん"なんて言わせないよ(レッドワルト談)。

モーブル家はこーしろ

プレー環境が結構キビしい領国だ。とくに収穫期の9月に発生する山火事の被害を受けたりしたら、やってられない気持ちになる。モーブル家は、エセルレッドの執拗な攻撃にひたすら耐え、他国のわずかなスキをついて領土をかすめとるしか道はない。でもくじけるな。毒毒オヤジのポイズンもキミを応援しているぞ！

⬅戦力の弱さはサラマンダー、オーガ、バグベアなどの使える怪物でカバーせよ。

フェリアス家はこーしろ

シナリオ1のコーラル家と状況はそんなに変わらない。違うのは、エセルレッド軍の鬼畜のような侵略をモロに受けることになったくらいか(トホホ)。やはりここは生産国がある強みを活かして25国に兵を集め、一気に24国を攻め落とそう。そうすれば25国も生産国になるぞ。それ以降は相当苦労するだろうけど。

⬅26国はどこからも攻め込まれないうえに、ワイバーンが棲息する国でもある。

ちょっといい話　戦うばかりが外交ではないぞよ

領土拡大の方法は戦争に勝つしかない！　と思っていたら、それは大きな間違い。シナリオ1のコーラル家のポイントでも少し触れたように、他国の領主や家臣を交渉することによって配下にすることができるのだ。領主の交渉に成功したら、その領国まるまる自分のモノになるワケだから、戦争よりも効率がいいことこの上ない。しかしこれが誰かれ構わず簡単にできたら、それはそれでつまらない。交渉が成功するにはいくつか条件が必要で、自国の当主の総合的な能力(政治力、軍事力、魅力の合計値)と相手のそれの大小と、相手の先天的な性質が大きく関係する。先天的な性質とは、要するに尻が軽いかそうでないかということだ。これを見分ける決定的な方法は、ない。こーなったら、顔のグラフィックを見て判断するしかないな。

祝・MSXマガジン100号　MSXってなーに？　と思っていた私ですが、こうして表紙を飾らせていただいて光栄のいたりで、なおかつ100号とはおでれーたぞ。　奥平イラ

二転三転するストーリー展開に驚き!!

ILLUSION CITY 幻影都市

■マイクロキャビン　MSX turbo R 9800円[税別](2DD)発売中

エリア1を過ぎ、物語はいよいよ佳境へ……と、簡単には進まないところがturbo R専用の大作RPG『幻影都市』ならでは。膨大な量のシナリオをクリアーするため、まだまだ天人たちの冒険は続きそうな気配だ。

『幻影都市』これまでのあらすじ

西暦20XX年、中国返還後まもない香港に謎の地殻変動が起こった。香港は一瞬の間に崩壊し、魔物の棲みつく魔都と化したのである。……20年後。香港は民間企業団体SIVAのもとで奇跡的な復興を果たすにいたった。ただその繁栄の裏には、人々の住む地域を上層区(インナー)と下層区(アウター)に分けて統治するといった徹底的な管理が敷かれていた。

本編は、下層区のダウンタウンで対魔掃討業〝ダイバー〟を営む天人のもとにひとりの少女が訪れてきたところから始まる。その少女、ホウメイの話では双子の姉のシャオメイが魔物を従えた謎の一団にさらわれてしまったという。さっそく幼なじみの美紅とシャオメイ捜索を開始した天人たちは、情報屋アイレンの力を借りて上層区である西政区にたどり着く。だが、SIVA本社ビル内で偶然に出会った南天リー、西天フェイら魔天八部衆の使う超常的な能力〝ダーサ〟の力により、ふたりはあえなく捕らわれてしまった。

その後、謎の男カイの助けによって天人たちはフェイを倒すことに成功する。が、すでにこの事件に関係する魔天教、さらにSIVAの存在を知ることで、引き返せない旅となったことを天人は感じ始めていた……。魔天王が求める〝神なる力の回帰〟、そして〝天〟とは何を指すのか？

西政区(インナーエリア)
下層区とは街の雰囲気がまるで違うことに注目。

西地区(SIVA本部ビル)
全60階建ての高層ビル。最上階でフェイと対決。

クーロン地区 Part2
頼りになる仲間、傭兵カッシュがここで登場する。

樹羅区(樹羅園)
異常植物の繁殖により景色はまるでジャングル。

サイクン地区　樹羅区につながる唯一の下層地区だぞ

先月は魔天教に捕らわれた姉・シャオメイを助けだすため、老師の言うことを聞かずに無断で樹羅区に乗り込んだホウメイが逆に樹羅帝ヴァーラに捕まってしまうところまでを紹介した。今月は、このホウメイを救出するために天人と美紅、カッシュの三人が樹羅区に向かうところから始めることになる。ちなみに樹羅区についての情報、そして行き方は桃源酒家のアイレンの話を聞けば教えてくれるはず。アイレンはシャオメイに〝樹羅区にホウメイがいる〟という情報をうっかりしゃべったことを反省しているため、今回の情報料をなんとタダにしてくれるのだ。

さて、樹羅区に入るには、まずエレクトリック・ビークル(通称EV)を使って上層区であるサイクン地区に乗り込まなくてはならない。まあ、ここまではアイレンからもらったボーダー・パスを使えばすんなり入れる。とりあえずこのサイクン地区に来たら人々に話を聞いてみるのが一番だろう。なかでも、現在魔天教支部で巫女様による過去最大の儀式が行なわれている最中であること、さらにその儀式は特定の信者しか入れない特別なものであるといった話をチェックしておきたい。

⬅巫女サマのおかげで魔天教の人気は高まっている。その正体はシャオメイなのか？

⬆今後の魔物との戦いに備えるためにも、装備の充実を忘れないようにしておきたい。

⬇異常植物の繁殖スピードがあまりに速いため、樹羅区は近々閉鎖される予定らしい。

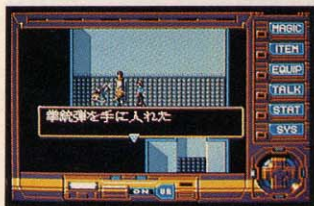
➡いつもは民衆に門戸を広げている魔天教だが、今回の儀式だけは秘密裡に。怪しい。

サイクン地区〜樹羅区Part1　物語のカギは黒ヒョウにあり!!

アイレンから入手した情報によれば、樹羅区はもともとSIVAの生物研究施設があった場所だったらしい。が、生体実験による失敗作があまりに増えたため、現在は自然保護区に認定されているという……。サイクン地区に住む人々にこの噂を聞いてみたところ、どうやら生体実験に関しての話題はタブーとなっているようだ。つまり、この噂はあながち嘘ではないようなのだ。どちらにせよ、あまり居心地のよい場所ではなさそうである。

樹羅区への行き方だが、サイクン地区の北西にその入り口があるはず。樹羅区は魔物がうろつく危険地帯だが、西側にある廃墟（元生物研究所？）までたどり着くことができれば、ホウメイ救出まであと一歩だと思ってもらっていいだろう。ズバリ答えを言ってしまえば、ホウメイは廃墟の屋上にいる。ただし、そこには黒ヒョウの姿も……。あとは実力次第だ。

⬆建物に逃げ込む黒ヒョウの姿。追ってみよう。

⬆元は生物研究所だったようだが、今では完全な廃虚と化している。

⬆建物の中には拳銃弾などのプレーヤーをサポートしてくれるアイテムがあるぞ。

⬆ついに屋上で倒れているホウメイを発見!!　でも、黒ヒョウに勝てるのかな!?

魔天教[SIVA SIDE]
ヴァーラとデュランの関係は？

樹羅帝ヴァーラの愛人がデュランであることは、以前も述べた通り。ただこのふたり、会話を聞くかぎりでは何か秘密めいたものを持っている感じがする。そう考えてみると、現在魔天八部衆のひとりとして、また樹羅区の保護官長として働くヴァーラの過去がいっさい謎につつまれている点なども気になる。20年前の香港崩壊のとき、何が起こったのか……。

⬅樹宝殿がこのエリアの舞台なのだ。

➡気が強くてコワイお姉さんな感じ。

⬅デュランが持つ秘密とは……？

このエリアで出てくる魔物たち

樹羅園で登場する敵はソリッドのみ。コイツはいくら倒してもどんどんわいてくるタイプなので、無理に相手にしようと思わないほうがいい（経験値稼ぎには最適）。それよりも問題なのは、廃墟に入ってから登場する魔物たちだ。とくにヘッドハンターはパーティーを追いかけるスピードは遅いが、攻撃力はなかなかのもの。カッシュの残り弾数を常にチェックしつつ、屋上を目指していこう。

ソリッド

⬆見た目ほどカタくはありません。

コロニー

⬆まわりにいる小バチが襲ってくる。

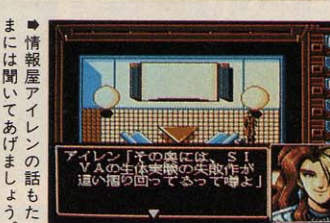
ヘッドハンター

⬆長い手足を使って攻撃。要注意。

ダウンタウン・老師のアジトPart1　アジトで体勢を整えろ

ホウメイをガード（？）していた黒ヒョウを何とか追い払い、4人で老師のアジトにもどってきた天人たち。しかし、あの黒ヒョウは何が目的で天人たちのジャマをしたのだろう。また、なぜホウメイは襲われずにすんだのだろうか……。あの黒ヒョウも樹羅園で迷った子供を助けていたりと、それほど悪いヤツではなさそうだ。

ところでホウメイの話では、彼女は儀式が行なわれる魔天教演舞堂にもぐり込んだところで捕らわれたらしい。黒ヒョウと魔天教、このつながりも調べてみる必要がありそうだ。とりあえずここではパーティーの体勢を一度整えてから、いま一度樹羅区にアタックしてみよう。

⬅長年傭兵をやっているだけあり、冷静に状況を判断。

➡情報屋アイレンの話もたまには聞いてあげましょう。

魔天教[SIVA SIDE]
実験体ノイの哀しい最後

ヒトとして認めてもらえない実験体、ノイ。ついに彼女の最後がやってきた。ノイは調整に失敗し、侍女を殺してしまったのだ……!!　ここで新しく登場するキャラが魔天八部衆のひとり、月琴明王ヤマ。ヤマは一瞬にしてノイを倒してしまう。

➡狂い始めたノイ。

⬅ヤマの登場だ。

樹羅区Part2 黒ヒョウ退治に再び樹羅区へ潜入！

ホウメイからシャオメイのいる（らしい）魔天教演舞堂の話を聞いた老師は、天人たちに「これも修行じゃ！　その黒ヒョウを早く追わぬか」と、キビしいお返事をくれる。ま、ホウメイを取りもどしたのはいいけど肝腎のシャオメイは見つかっていないし、何よりあの黒ヒョウのことも気になる。というわけで、再び樹羅区に赴くことになるのである。ちなみにホウメイは老師のもとで休んでいるので、今回も３人で冒険だ。

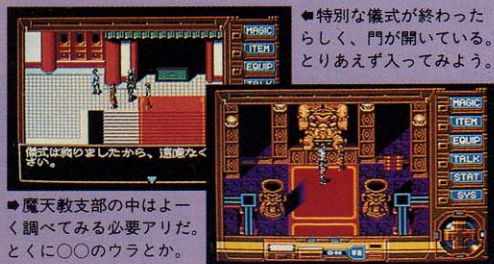
ここで注意してもらいたいのは、今回の冒険の場は前回黒ヒョウと戦った樹羅園ではない、ということだ。え、わからない？　つまり、樹羅区の入り口はサイクン地区に２ヵ所あるというわけなのだ。この入り口がどこにあるのかは自力で探してみるべし。前回行けなかった場所を調べてみると、何かいいことが起こっているかもしれないぞ。

⬆樹羅園内は巨大植物のおかげで入り組んでいる。

樹羅園の中は、傷ついた黒ヒョウのものらしき血痕が点々と続いている。この血痕を目印にしてガンガン進んで行こう。

⬆血痕をいくつか発見。傷ついた黒ヒョウのものだ。

POINT
魔天教支部を見逃すな！

前回来たときは何か儀式が行なわれているとかで入れてくれなかった魔天教演舞堂だが、二度目に来たときはどうやらその儀式も終わり、いつものように門戸を開放している。儀式がどんな内容だったのかはわからないけど、ホウメイがここで捕まったのは事実。演舞堂内は勝手に調べても文句は言われないので、このさい徹底的に調査してみよう。調べるうちに意外なモノが見つかるかもしれないのだ。

⬅特別な儀式が終わったらしく、門が開いている。とりあえず入ってみよう。

➡魔天教支部の中はよーく調べてみる必要アリだ。とくに○○のウラとか。

このエリアで出てくる魔物たち

前のエリアとは出現する魔物がちょっと違うことに注目。もちろん、強さはこちらの方が上。出現する数は少なめだが、地形が入り組んでいるうえに狭いため、結果的に戦闘シーンは多くなるのだ。

ハンマー

⬆突進攻撃は味方全員にダメージが。

ウィップ

⬆地中から攻撃する珍しいタイプだ。

樹羅帝ヴァーラとの対決だ!!

⬆樹羅帝ヴァーラは〝樹〟のダーサの力を使う魔天八部衆のひとり。油断は禁物だ。

➡ふたつめの力を解放した天人。だが、今回は素直に喜べない勝利であった……。

血痕を追ったその先には、やはりあの黒ヒョウと樹羅帝ヴァーラがいた。どうやら、ヴァーラはこの森に天人たちが入ってきたことを好ましく思ってないようだ。もちろんヴァーラは〝樹〟のダーサの術を操る魔天八部衆のひとり。ここまで来てしまうと自動的に戦闘シーンになってしまうので、彼女と戦う前に必ず体勢を整えておきたい。体力を回復する教丹といったアイテムをしっかりとそろえておきたいところだ。

ただ、ヴァーラに運良く勝てたとしても、この戦いはあまり後味の良いものではないだろうが……。

魔天教［SIVA SIDE］
シャオメイの死、リーの決意

ノイの死後、シャオメイはどんな食事も受け付けなくなり、衰弱する一方だった。「なぜ何も食べぬ？　こんなにやせ衰えてまで……」と困惑するリーに対し、「私がこれ以上生きていることは許されないのです」と語るシャオメイ。ついにこの世を去ったシャオメイを見たリーは、「この世界を自分の手で変えてみせる」と心に誓う。魔天に対する反逆か、それとも……。

⬆どうやら、避けようのない死がシャオメイに近づきつつあるようだ。

⬆シャオメイを死なせた自分に対し、やり場のない怒りをぶつけるリー。

⬆リーは魔天八部衆としての自分を見つめ直す。その結論は？

老師のアジトPart2 シャオメイ、天人のもとに現わる!?

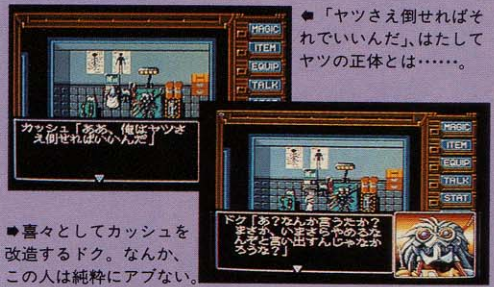
ヴァーラを倒し、再び老師のアジトにもどった天人だが、ここで天人たちは世にも不思議な光景を目にすることになる。突然ホウメイがシャオメイと呼びあったかと思うや、目の前にシャオメイが現われたのである！「ホウメイ、私を受け入れて。リーを、リーを助けなければ……」そう語るシャオメイの姿を見た老師はシャオメイの死を知ることになる。つまり、シャオメイは最後のメッセージを天人たちに伝えるため、ホウメイの身体に乗り移ったのだ！シャオメイは一族の血に眠る〝古えの力〟を目覚めさせるためにホウメイを仮死状態にさせ、眠りにつかせたのであった……。

⬆天使の降臨を思わせるように(?)、シャオメイが登場。

⬅この双子に隠された古の力とは、いったい何なのか。

POINT
パワーアップするカッシュ

ホウメイに乗り移ったちょうどそのころ、カッシュは天人たちのもとを離れてひとりドクの店で新たな改造(カッシュは全身サイボーグ化されているため)を受けていた。どうやら、カッシュには仇敵がいるようだぞ。

⬅「ヤツさえ倒せればそれでいいんだ」、はたしてヤツの正体とは……。

➡喜々としてカッシュを改造するドク。なんか、この人は純粋にアブない。

桃源酒家・アイレンに再会

再びカッシュと合流した天人たちは(当然カッシュが改造してパワーアップしているなんてことは知らない)、再び桃源酒家に向かう。そして、ここで天人は新たな依頼をアイレンから受けるのである。依頼内容はレジスタンスの幹部のひとり、デイブ・ホーランドをSIVAの公式軍備組織、ハイタオから取り返すこと。

気になるのは、契約外の仕事だからと渋る傭兵のカッシュに「ハイタオの上には八部衆のひとり、東天ダイがいるわ。手を出すなとは言わないわよ」と答えるシーンだ。もしかして、ダイとカッシュの間に何かがあったのだろうか!?

⬆デイブ・ホーランド? うーん、今まで聞いたこともなかった名前だ。でもアイレンがレジスタンスだったのには驚き。

⬇情報網が極度に発達した時代だからこそ、合言葉という原始的な方法が効果的なんだそうだ。〝ときの黄金〟を探そう。

サイクン地区〜ティウチャン地区 レジスタンスのアジトに潜入

これでサイクン地区には、最低でも3回は来たことになるはず。ただし、今回は樹羅区には行く必要はない。合言葉を持つレジスタンスの仲間を捜し出し、レジスタンスのリーダーであるタオ・ホーに会うのが今回の目的なのである。ま、前回しっかりと下調べをしているのなら、目的の人物がどこにいるかぐらいは覚えているだろう。

タオに会えば、ホーランドが東政区ハイタオ・ビルに捕らえられていること、ハイタオ・ビルに行くにはまず下層区であるティウチャン地区へ地下道を通って行かなければならないこと、さらにティウチャン地区までの道のりがわかる特殊ペイントゴーグルなどももらえてしまう。いたれりつくせりといった感じだが、裏を返せばそれだけ今回の仕事が困難なことを物語っているようでならない。

⬆レジスタンスの指導者と会う天人。緊張します。

⬆ゴーグルがあれば、この矢印をたどるだけで目的地に着けちゃうのだ。

⬆地下道は立体的に入り組んでいる。が、思わぬ拾い物を見つけることも。

POINT
クーロン地区の人々に会え

ヴァーラを倒すと、クーロン地区に住む人々の話の内容が変わる。まず、樹羅区は一部が封鎖され、保護管長であるヴァーラは自殺したということになっているようだ。また、巫女であるシャオメイの死により魔天教ではスケジュールから今後の儀式がすべて消されてしまっているらしい。さらには、魔天教司祭であるリーが幽閉されているという噂が広まり、信者の間でも不安が広がっているらしい。

⬅反SIVAのひとり……。たぶん、これはデイブ・ホーランドのことだろう。

➡シャオメイがいないのはわかるが、なぜ司祭であるリーがいないのか。

打倒信長のとき、来たり!

ああ、なんて立派になって、よろずこたろう(漢字にすると万小太郎)。キミももう立派な忍者だ！　悪逆非道、冷酷無比な信長に、正義の鉄槌を下す日ももうじきだ。がんばれ、ボクらのまん……いや、よろずこたろう！　しかしなんだ、こんな名前でプレーすんじゃなかったな。

■光栄　MSX2/turbo R　1万1800円/1万4800円CD付き［税別］(ROM・2DD)

剣山修験場

四国は土佐城下町の東に、この剣山修験場はある。土佐の城下町では、なかなか強力な武具が売っているが、ここよりも九州のほうがよい品物を置いているので、もうちょいガマンしたほうがいいぞ。

しかし、手持ちの武器がヘナチョコならば、土佐で強い武器に買い換えたほうがいい。なにせ修験場の敵は術に対してかなりの抵抗力を持ち、攻撃術がほとんど効果がない。そのくせ防御力が高く、並の武器では歯が立たないのだ。斬魔剣はもう装備しているか？

この修験場は地下5階層になっている。登場する敵は、どれも手強いが、特に影法師や羅漢には注意したい。ダメージを与えても、治療や生来などの術でまた復活してしまうのだ。危なくなったら経験値など惜しまず、天狗の団扇で吹き飛ばしてしまうこと。地下5階には雷獣の尻尾が置いてあるぞ。

⬆剣の腕を磨き、敵を斬りまくれ！

壇の浦洞窟

この洞窟は順番に関係なくいつでも入れる。洞窟の奥には侍専用のものすごく強力な武器があるのだが、それはとてつもなく強力な怪物が守っているのだ。しかも、洞窟内のザコでさえ、異常に強い。術は効果ないは、剣では斬れないはで、もうおケツまくって逃げまくりの洞窟だ。まぁもし、腕に自信があるなら、剣山修験場の前にここにやってきてもいいだろう。

洞窟は地下3階までしかなく分岐点も少ないが、結構だだっぴろいため、何度も敵と遭遇するはず。地下2階には雷獣の尻尾がある。

⬆ザコでさえ強い。まいっちっち。

●イラスト/望月　明

阿蘇山修験場

いよいよ最後の修験場がこの阿蘇山修験場である。豊後城下町からなら南西に、肥前城下町からなら東に進めばみつかるだろう。しかし、この修験場へ行く前に、九州を隅から隅まで探索してみるといい。長崎町や薩摩城下町では、最強の武具が購入できる。いままで貯めた金を一気に、ブァーッと散財すべし！　もう、好きなもん買うちゃりばってんのや！（どこの方言だそりゃ）ってことで。

この修験場はなんと地下７階まである。中でも地下５階にある僧用のお守り、腕釧と地下６階にある神護石は絶対に手に入れること。敵は、まぁそこそこ強いか。

⬆ワザと落し穴に落ちてみたりして。

美濃の洞窟

比叡山をクリアーしたのち、先達に行けといわれるのが、この美濃の洞窟。ここは、今までの洞窟と違い、敵が１匹もでない。そのくせ、結構大きな構造になっているので、迷いやすい。敵がでないのは嬉しいが、ただダラダラと探索しているだけでは退屈だろうから、美濃の洞窟のマップを載せておいたぞ。地下２階の中央部に、ヤツらはいる！

じつは、ここで登場する敵は、ゲームのシナリオによっても違っている。シナリオの違いについては前回説明したので省くが、魔王篇ならば信長が、妖術師篇ならばヘンな外人が待ち受けている。

手ごわい相手ではあるが、３人で力を合わせれば勝てない敵ではない。倒せば大量の金と経験値を得ることができるぞ。ポイントは治療術を使うタイミングだ。

比叡山

山城の東に洞窟があったのを覚えているだろうか。あれが比叡山の入り口だったわけだ。以前は入ってすぐに、大きな扉があり奥に進めなかったが、阿蘇山修験場をクリアーすれば、ここのカギが手にはいる。いよいよゲームも大詰めに突入する！

比叡山は８階層からなり、いったん地下７階まで下りたのち、別ルートで地上へ上がっていく。ここに登場する怪物は仏神と崇められているような連中なので、ムチャクチャ強い。たとえばダキニはこちらの術を封じて、爆弾を使ってくるし、天子魔は呪縛や陰形鬼などの妖術を使ってくる。夜叉将軍はこちらを錯乱させたうえ、術殺や喝破の術を使ってくるのだ。体力には常に気をつけて、最後のボスにそなえておくべし。

比叡山の最下層及び出口付近には、麒麟の骨や金剛輪、降魔刀に阿修羅胸甲といった超一級の武具がある。取り忘れのないように。

⬆最後のボスは手がいっぱいあるヤツ！

合戦で勝ちぬくためには

このゲームのもうひとつのウリ、シミュレーションモードについて説明しておこう。主人公のレベルが高くなれば、信長以外の大名に荷担することが可能になる。たとえば、陸中の伊達政宗の依頼により、出羽の最上軍の偵察をしたり軍隊を混乱させたりする。仕事が成功すれば報酬金がもらえるし、信用度も上がる。

また、信用が上がれば合戦での部隊指揮を任されるようにもなるのだ。ここで大手柄をたてるなどして、大名への信用が絶大なものになれば、もうしめたもの。進言コマンドによって、主人公の好きな領土へ侵攻できるようになる。もちろん、それが勝ち目のない戦では、大名も簡単に兵を貸してはくれないだろうが。

この合戦での必勝パターンを解説しよう。まずターゲットとなる敵国に、合戦の半月以上前に潜入しておく。そして陽術の混乱で、兵糧や兵数をガシガシと減らしてしまえ。10回もやれば国力はガタガタ、兵はヘロヘロになるから、これで潰しやすくなったはず。陽術を使いすぎて、合戦に遅刻しないようにすること。

いざ、合戦になったら、敵陣のすぐ近くで過炎の術を使いまくれ！　これだけで必勝まちがいなし。

⬆ごくまれに敵にも術を使う者がいる。でもまぁ、この過炎術だけでなんとかなる。

どんどん高性能のパソコンが登場してきますが、パーソナルの原点⁉　ともいえるMSXで、今後も新作を予定しています。ご期待ください。　アリスソフト　長谷川吉孝

SORCERIAN TIMES

1992年2月8日(土)発売　ソーサリアンタイムス第4号　■TAKERU MSX2　6800円[税別](2DD)

戦国ソーサリアンを解析する!

⬆システム部分も〝戦国〟専用に拡張された。

戦国ソーサリアンというのは、どうしても〝日本の戦国時代を舞台にした……〟という点に目が行きがちな作品である。ま、それが一番のセールスポイントでもあるんだから、当然の考えではある。

でも、ちょっとここでひねた考えをさせてもらうなら、戦国ソーサリアンのシナリオ制作者たちの一番の狙いは、いっちょここらでソーサリアンで大作と呼べるものを作ってみようじゃないか、と考えたんじゃないかと思うのだ。

実際に本作をプレーしてみても、「戦国時代がどうのこうの……」と説明するより、過去のソーサリアンのシナリオにはなかった〝複数のシナリオでひとつの物語が楽しめる〟という点に重点がおかれている気がしてならない。

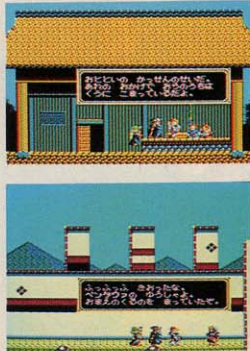
システム部分とシナリオをわけた時点でソーサリアンは他のゲームにはない拡張性を手に入れたわけだが、これは同時に限界をも設けてしまっていた。つまり、シナリオの大きさにはある程度の限界が決められてしまっていたし、システム的にも最初に用意されたものを超えられなかったわけだ。もちろん最初についている15本のシナリオも確かに遊びごたえはあった。でも、他のRPGに比べるとやはり小ぢんまりした印象を受けたのはそのせいなのだろう。

そこで登場したのが、この連作シナリオである戦国ソーサリアンだった。5本のシナリオをひとつにまとめることで、より深いストーリー性が実現されたのである。

シナリオ壱　武田信玄の章

西暦1527年、甲斐の武将、武田信玄は突如大軍を率いて京へ進軍を開始した。武田信玄の上洛を阻止するため立ち上がった織田と徳川の連合軍であったが、三河の三方ヶ原で撃ち破られたのを境に、次々と徳川方の諸城は攻め落とされ、ついには三河・野田城を包囲するまでにいたった……。

このシナリオで必要になる重要なアイテムは〝家紋入りの小太刀〟と〝魔除の札〟、〝消え去り草〟の3つだ。これらはいずれも村人から頼まれた山賊退治が終わった頃には手に入れているはず。山賊の隠れ家もきこりの与作に聞けばすぐに教えてくれるだろう。ちょっとわかりにくいのは、ある人から探してきてくれと頼まれる〝くまつづら〟のありか。じつはこれ、薬草のベルベーヌのこと。山賊の首領がいた部屋をよく調べてみよう。また、阿修羅はスタート地点すぐの参拝所に逃げ込んでいる。最後にコイツを倒せばクリアーだ。

この武田信玄の章をクリアーしないと、他のシナリオはクリアーできない。

⬆異国の地、日本にやってきた〝外人サン〟。

⬇三河の野田城を包囲する、武田軍の本陣。

➡蔵の鍵を入手。じつはまだコレ以外にも……。

⬇人々の話はとにかく大事。忘れないようにね。

⬅武田信玄にとりつく魔(阿修羅)が本性を現わした!

BOSS 阿修羅

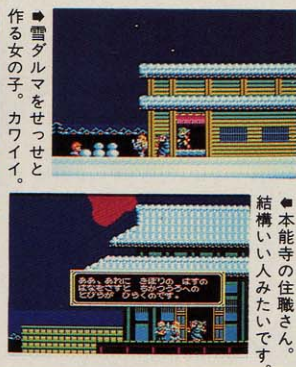
阿修羅を倒すには、まず床と壁から飛び出す仕掛けヤリを壊さなければならない。ヤリには毒が塗ってあるので、阿修羅との対決にはぜひCUREの呪文を装備しておこう。阿修羅本体は下に降りてきたときに集中攻撃すれば意外と楽に倒せるぞ。

シナリオ弐 織田信長の章

西暦1560年、尾張の織田信長は天下を統一せんばかりの勢いであった。桶狭間の戦いではわずか3000の兵で2万5000の今川軍を撃ち破り、将軍足利義昭を都から追放し、宿敵武田勝頼を天目山の戦いで討ち滅ぼす。しかし、この織田の勢いの裏にはやはり魔の気配がひそんでいたのである……。

このシナリオで詰まったら、とにかくカルロス神父のところに行って一泊すること！　ヒント自体がもともと少ないので、とにかく人々に話を聞きまくらないと展開が進まない。話だけは何度でも聞いてみることだ。最初にするべきこととしては、まず〝かんざし〟を泥棒から取り返し、かじ屋に口利きしてノミを作ってもらうことだろう。このノミさえあれば大工さんに〝木彫りのハス〟を作ってもらえるはずだ。これを本能寺に持って行けばある仕掛けが作動して、新しい道が開けるわけだ。

このシナリオのボスである風神・雷神はあるアイテムを持っていないと倒せないのだが、一度は彼らと戦ってみること。二度ほど連続で戦っていれば、彼らのいる部屋で絶対何かが見つかるはずなのだ。

⬆一見コワモテな感じのする織田信長サマとの御対面。

⬆歴史を変えることはできないのか……。

⬆風神・雷神と戦うには下準備が必要だ。

➡雪ダルマをせっせと作る女の子。カワイイ。

⬅本能寺の住職さん。結構いい人みたいです。

BOSS 風神・雷神

まず、アイテムである〝聖なる石〟を持っていないと倒しても何度でも復活することを忘れずに。倒す順番は、風神➡雷神の順であることを忘れないようにしよう。風神のほうは適当に剣を振っていれば倒せるが、雷神のほうはかなり苦戦するはずだ。

SORCERIAN TIMES

シナリオ参 豊臣秀吉の章

織田信長の死後、その家臣であった豊臣秀吉が天下を平定し、戦国時代を尾張を迎えることとなった。が、その平和の裏には農民やキリスト教徒に対する激しい弾圧が隠されていた。聞くところによれば、秀吉は天下統一のみならず、明の国を征服せんと、朝鮮への出兵をも計画していた……。

このシナリオも、前のシナリオを解いていないと物語が進まないようになっている。具体的に言うと、シナリオ弐に登場した大工さんに会わないと呉服屋の主人からカルロス神父を助けてくれと頼まれないわけだ。このヘン、ちょっとイジワルかもしれない。

またこのシナリオでは、催眠術をかけて金庫の番号を聞き出したり、宝物にかかった呪いを解くためにウィザードが自分のパーティーにいなければならない。そのうえカルロス神父を助けたあとも行ったり来たりを繰り返さなければならなかったりと、とにかくストレスがたまるタイプのシナリオではある。

⬆大阪の商人さんたちはみな親切。

➡大阪城は仕掛けでいっぱい。呉服屋の主人に話を聞くこと。

⬇このシナリオは、ウィザードの世話になることが多いはずだ。

➡この場所だけは、よく調べないとダメかもしれない。

⬆牢の看守には、派手な魔法を使って驚かせよう。すると……。

BOSS ぬえ

戦国ソーサリアンに登場するボスのなかでも、かなりいやらしい攻撃をするキャラだ。コイツは動きを止めたのちに3発のブレスを吐いてくるのだが、最後の一発が石化弾だからたまらない。STONE FLESHの呪文は必携だ。動きは見切れる。

祝・MSXマガジン100号　おめでとうございます！　これからもDanteみたいなすごいツクールをいっぱい作ってください。TAKERUもがんがん、がんばります。　ブラザー工業TAKERU事務局　荒川直子

ASCII

真ウィザードリィRPGリプレイ集①
地獄の狂宴

安田 均監修　高井 信とグループSNE作 定価1,700円

真ウィザードリィＲＰＧ初のリプレイが登場した。ＳＦ作家でもある高井信による抱腹絶倒のリプレイにはアッと驚くことうけあい。ゲームマスター初心者が百戦練磨のプレイヤーたちによって、真のウィズ・マスターとして成長する姿が描かれている感動巨編でもあるのだ。全ウィズ・プレイヤー必読だっ。

真ウィザードリィRPG 基本システム

安田 均監修　佐藤洋平とグループSNE作　定価2,000円

ウィザードリィＲＰＧがさらに進化した、真ウィザードリィＲＰＧのルールブックがこれだ。魔法や戦闘システムなどが大きく変わり、初心者からＲＰＧ熟練者まで、すべての人が楽しめるようになっているのだ。今後も次々とシナリオなどが出る真ウィズのベースになっている本がこの基本システムなのだ。

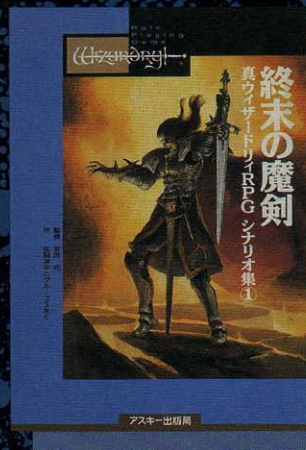
真ウィザードリィRPGシナリオ集①
終末の魔剣

安田 均監修　佐藤洋平とグループSNE作　定価1,600円

真ウィザードリィ・ユーザー待望のシナリオ集は、ウィズＲＰＧのユーザーならおなじみのエセルナートに伝わる伝説の魔剣の復活だ。かつてひと振りで大地に断層をつくった魔剣と邪悪な宗教集団をめぐって大冒険が展開する、グループＳＮＥの俊英が集合しての大作シナリオをぜひ一度プレーして欲しい！

※表示定価は税込みです。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話 (03)3486-1977 **株式会社アスキー**

パソコン通信によるネットワーク・シミュレーションゲーム

君が創るドラマチック・ストーリー

― c-DRIVEで何かが起こる ―

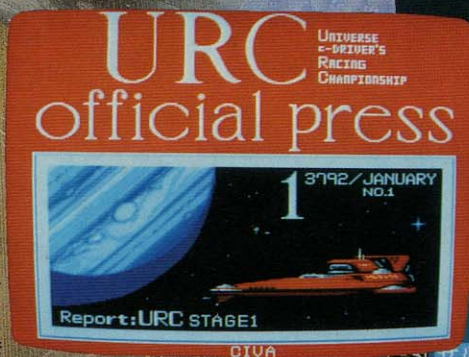
THE LINKS

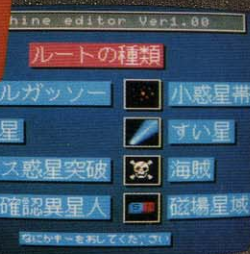
ゲームがしたい。それもとびきりワクワクするヤツを……。そんな君にお届けするのがこのc-DRIVE! 壮大な未来宇宙を舞台に繰り広げられるc-DRIVEは、全国の仲間が集い、競うネットワーク・シミュレーションゲーム。
自由な会話が弾むネットワークゲームでは、プレイヤーは未来宇宙のパイロットとしてスリルいっぱいの冒険レースを楽しみながら仲間とのコミュニケーションの輪をどんどん広げていくことができる。ドラマをつくるのは…君だ!

1 難関を知力で突破する快感

まずはマシンエディタをダウンロード。異星人接触、サルガッソー…… 行く手を阻む難関ルートに君の知力で設計したスペースシップで挑む。レースの経過情報もダウンロードで入手、分析と次なる作戦を立てよう。

2 仲間と競い合い、喜びを分かち合う

多人数プレイの臨場感はネットワークゲームの醍醐味。「URC Official Press」には仲間の声が満載。電子メールで交遊を深めたらチームエントリーもできる。

3 レースのたびに生まれるドラマ

レース結果は全参加者の情報とともにストーリーとなって君の元へ。c-DRIVE世界に自分が存在し、レースのたびに繰り広げられるドラマ。予想を越えた展開への驚きと興奮がそこにある。RPGのおもしろさを味わおう。

4 全国数千人とスリリングに勝負

ライバルと競い合い、チームメイトと助け合い、頂点に立つステイタス感。勝った者だけに与えられる栄光のポイント…… 全国の仲間からの熱い祝福がうれしい!

好評参加受付中!

■参加料金は1ヵ月1,500円のみ。今お申し込みの方にモデムプレゼント

参加お申し込み時には、月額参加料1,500円の2ヵ月分(3,000円)と登録料3,000円の計6,000円をお支払いください。追加料金は必要ありません。
今なら専用モデムをプレゼント!
またアクセスポイントは全国に用意していますのでお近くをご利用ください。(c-DRIVEではお客さまの電話料金の負担を軽くするため、ダウンロード機能を使っています。)

■c-DRIVEの資料請求・入会申し込みは……

右下の資料請求券をハガキに貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F
日本テレネット㈱ ザ・リンクス会員課
☎0120-251-063(フリーダイヤル)

"c-DRIVE"主要販売店/ロケット3号店(東京)、ヤマギワテクニカ(東京)、ラオックスコンピューター館(東京)、J&P各店舗、タニヤマ無線本店(京都)、せいでん三宮本店Cスペース(兵庫)、ニノミヤ各店舗、ダイイチパソコンCITY各店舗

店|頭|体|験|フ|ェ|ア|実|施|中|!!

体験フェア実施日は、ザ・リンクス会員課へお問い合せください。

資料請求券 MSXマガジン 3月号

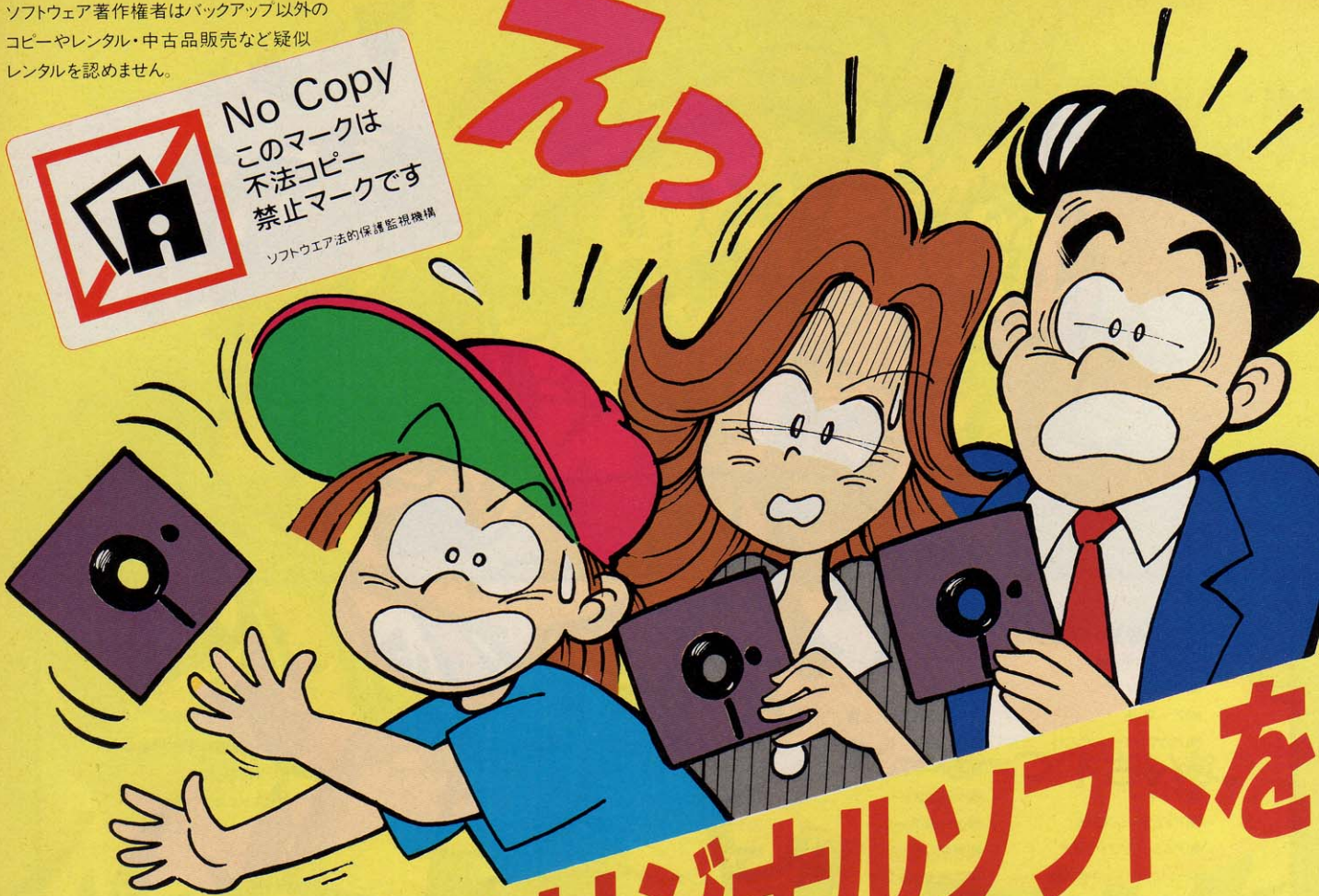
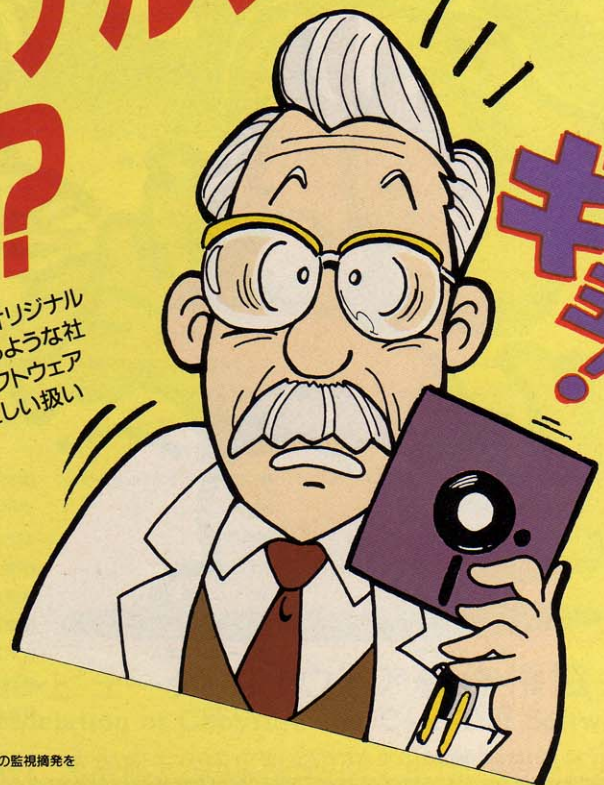
知ってますか!!
ソフトウェアは著作物
自分で 買いなさい!
日本
コピーを一つ 下さいな。
《わくわくドキドキのゲームソフト、勉強の理解をすすめる教育ソフト、めんどうな仕事を助けるビジネスソフトなどは、すべて知的創造物として著作権法で保護されています。》豊かでクリエイティブな社会を造るには、知的創造者の権利がきちんと守られなければなりません。
<無断複製はよりよいソフトウェア開発を阻害します。>
No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ACCS
コンピュータソフトウェア著作権協会
Association of Copyright for Computer Software
〒101 東京都千代田区外神田6-3-8外神田田島ビル4F
著作権ホットライン TEL 03-3839-8783 FAX 03-3839-8764

《会員会社一覧》

アークシステム㈱
㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アカウンティングソフト
㈱アシスト
㈱アスキー
㈱アドミラルシステム
㈲アルシスソフトウェア
イーディーコントライブ㈱
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェントシステムズジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウインキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エス・ピー
エーピー・サーブ㈱
エスエイティーティー㈱
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚商会
㈱金子製作所
㈱カプコン
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
㈱ギャラクシー
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
㈱クレオ
㈱呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱グローディア
㈱ケーエスピー
㈱ゲームアーツ
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱コスモス・コンピューター
コナミ㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱コンピュータ・ニュース社
サイバネットシステム㈱
㈱サミット
㈱サムシンググッド
山陰ソフトウェア㈱
㈱ザイン・ソフト
㈱シーアンドシー
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈱シンプレックス
㈱ジー・エー・エム
㈱ジェイディック
㈱ジェプロ
㈱ジャストシステム
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スキャップトラスト
㈱スタークラフト
㈱スティング
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱綜合システム
㈱ソフトウィング
㈱ソフトウェアジャパン
ソフトバンク㈱
㈱ソフトヴィジョン
ソフトプロ㈱
ソフト屋しゃんばら
㈱タケル
大学生協東北事業連合
㈲ダイジュ
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
テックソフトアンドサービス㈱
デービーソフト㈱
㈱デイアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューター・システム
徳間書店インターメディア㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
ノベル㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈱
㈱パンサーソフトウェア
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
㈱ビッツー
㈱ビレッジセンター
㈲ビング
ピー・シー・エー㈱
㈱ピック
㈱ファミリーソフト
ファルコン㈱
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
㈱プロメディア
ヘアドクター発毛科学研究所
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
マイクロプローズジャパン㈱
㈱まつもと
緑電子㈱
ミリオンエンタープライズ㈱
メガソフト㈱
㈱モーリン
㈱ライトスタッフ
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リバーヒルソフト
㈱リョーサン
ロータス㈱

顧問弁護士　森本紘章
〈92.1.10現在〉

1月10日現在、163社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

コピー禁止マーク
ソフトウェア著作権者はバックアップ以外のコピーやレンタル・中古品販売など疑似レンタルを認めません。
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
えっ
ギョッ!
あなたはオリジナルソフトを持っていますか?
あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはずです。著作権法では、オリジナルを持っている場合に限ってバックアップを認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむつかしくなってしまいます。ソフトウェアの権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えてみました。
ソフトウェア法的保護監視機構とは?　本機構は、コンピュータプログラムの著作権者の権利を保護するために、知的財産権の侵害行為の監視摘発を行い、コンピュータプログラムの著作物の公正な利用の円滑化を図り、もってコンピュータ文化の発展に寄与することを目的とする団体です。
(•9月10日付けで、コンピュータソフトウェア著作権協会と名称が変わりました。)

ユーザーからのQ&A

Q パソコンソフトは高いから、レンタルで借りたいんだけど、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの？

A. まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ（映画）や、レコード（歌手）は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。

Q パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね？

A. 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。

Q 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。

A. お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。

Q ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買わされない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

A. そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。バックアップ以外のコピーは違法です。

《会員会社一覧》

アークシステム㈱
㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アカウンティングソフト
㈱アシスト
㈱アスキー
㈱アドミラルシステム
㈲アルシスソフトウェア
イーディーコントライブ㈱
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェントシステムズジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウインキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エス・ピー
エーピー・サーブ㈱
エスエイティーティー㈱
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚商会
㈱金子製作所
㈱カプコン
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
㈱ギャラクシー
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
㈱クレオ
㈱呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱グローディア
㈱ケーエスビー
㈱ゲームアーツ
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱コスモス・コンピューター
コナミ㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱コンピュータ・ニュース社
サイバネットシステム㈱
㈱サミット
㈱サムシンググッド
山陰ソフトウェア㈱
㈱ザイン・ソフト
㈱シーアンドシー
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈱シンプレックス
㈱ジー・エー・エム
㈱ジェイディック
㈱ジェプロ
㈱ジャストシステム
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スキャップトラスト
㈱スタークラフト
㈱スティング
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱綜合システム
㈱ソフトウィング
㈱ソフトウェアジャパン
ソフトバンク㈱
㈱ソフトヴィジョン
ソフトプロ㈱
ソフト屋しゃんばら
㈱タケル
大学生協東北事業連合
㈲ダイジュ
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
テックソフトアンドサービス㈱
デービーソフト㈱
㈱デイアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューター・システム
徳間書店インターメディア㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
ノベル㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
㈱バーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈱
㈱パンサーソフトウェア
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
㈱ビッツー
㈱ビレッジセンター
㈲ビング
ピー・シー・エー㈱
㈱ピック
㈱ファミリーソフト
ファルコン㈱
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
㈱プロメディア
ヘアドクター発毛科学研究所
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
マイクロプローズジャパン㈱
㈱まつもと
緑電子㈱
ミリオンエンタープライズ㈱
メガソフト㈱
㈱モーリン
㈱ライトスタッフ
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リバーヒルソフト
㈱リョーサン
ロータス㈱

顧問弁護士　森本紘章
<92.1.10現在>

1月10日現在、163社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
著作権HOTLINE担当　久保田
TEL 03(3839)8783（代表）

コンピュータソフトウェア著作権協会
ソフトウェア法的保護監視機構
〒101 東京都千代田区外神田6-3-8外神田田島ビル4F

ASCII

Powerful View
オイシサ増えて新発売!!

A1STユーザー待望の、
誰にも負けないNewバージョン、
MSX View 1.21 新登場!!

PCM機能
DOSコマンド
スクリーンセーバー
MSXView

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス MSXView1.21
[エムエスエックス・ビュウ1.21]

MSX View 1.21

MSX turbo R専用 MSX turbo R

価格9,800円(送料1,000円)

マウスによる簡単操作が好評の「MSXView」を機能アップ。ビジュアルシェル(VSHELL)からのMSX-DOS2コマンドの実行が可能になりました。さらに、プレゼンテーションツールプログラムPageBOOKにPCMデータの再生機能も付加し、マウスが接続されているかどうかの自動判別もします。MSX-DOS2に完全対応しディレクトリの移動、サブディレクトリの作成等の操作がマウスクリックで行え、しかもすぐに活用できるテキストエディタ(ViewTED)やグラフィックツール(ViewDRAW/ViewPAINT)を装備。ジョイパッドもサポートした「MSX View 1.21」は、FS-A1STユーザーには必須のパッケージです。

■特長:●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単●専用アプリケーションソフト/View TED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属
■対応機種:Panasonic FS-A1ST
■パッケージ内容:実行用ディスク(3.5-2DD)/保存用ディスク(3.5-2DD)/OverVIEWディスク(3.5-2DD)/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

【バージョンアップ】MSXView Ver1.0をお持ちの方は、3,000円(税込)にてバージョンアップをいたします。登録ユーザーには、準備ができしだいバージョンアップのご案内をお送りいたします。ユーザー登録がお済みでないお客様は、早急にご投函いただきますよう、お願い申し上げます。

View CALC

MSX turbo R専用 MSX turbo R　価格14,800円(送料1,000円)

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。

■特長:●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフは、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択可能。
■対応機種:Panasonic FS-A1ST/FS-A1GT
※注意/ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。なおFS-A1GTには、「MSXView」が内蔵されています。

MSX 増設RAMカートリッジ MEM-768

価格30,000円(送料1,000円)

「MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)」は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。

■対応機種:MSX_2、MSX_{2+}、MSX turbo R
※注意:MSX_2、MSX_{2+}で、ご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です(MSX turbo Rでは、本品だけでご使用になれます)。またRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、本体の電源を切ると消えます。

MSX HD Interface

価格30,000円(送料サービス)

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。MSX_2、MSX_{2+}、MSX turbo Rで使用可能です。

■対応機種:国内製品8社24機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせください。
▶「MSX HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・お問い合わせは、㈱アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー

CG MACHINE

シージーマシン

「おっ、今月の扉CGはいつもとは雰囲気がちがうぞ」と気づいた人、あなたはなかなかスルドイ。じつは、今月のCGマシンの扉CGはライトスタッフのグラフィックデザイナー、木村さんによるものなのだ。

木村明広
現ライトスタッフ所属。
代表作「エメラルドドラゴン」他

■Illustrated by 木村明広 （グラフサウルス、SCREEN 7）

今月のCGマシンは、スペシャルインタビューとしてライトスタッフのグラフィックデザイナーの木村さんにいろいろとお話を聞いてきた。ちなみに現在木村さんが所属するライトスタッフは、『アルシャーク（MSX版は未発売）』などで知られる新進のソフトハウス。ライトスタッフ以前の木村さんは、『エメラルドドラゴン』のキャラクターデザインを手掛けたことでよく知られている。そう、あのタムリンやアトルシャンといった魅力的なキャラを生み出したのが、この人なのだ。

——それではまず、この業界に入るまでの経歴を教えてください。話では、かなり昔からCGに携わっていたそうですが……。

「はい。まず、高校１年のときにPC-8801mkⅡSRを買ってCGを描き始めたのがきっかけです。それからすぐにポプコム（ログインと同じパソコンゲーム総合誌）のCGコーナーで読者投稿の常連となり、CGあらしをやっていました(笑)。そうするうちにポプコムの人に声をかけてもらい、編集部でバイトすることになったんです」

——すると、最初はソフトハウスではなく雑誌から入ったんですか。

「ええ。そこで『サバッシュ』のオープニングを描いたのが、ゲーム業界の事実的なデビューとなります。さらにその後、同じ開発チームで『エメラルドドラゴン』を作り、現在にいたるわけです」

——エメドラのタムリンを始め木村さんの描くキャラは人気がありますもんね。デビュー当時からあの絵柄は変わってないのですか？

「いや。変わってるでしょう。当時は雑誌から転載したCGを描くほうが掲載されやすかったので、オリジナルは送ってないんです」

——当時から狙いかたがプロっぽいですねえ。CGの描き方は？

「まず、マウスってのが最初から出てこないんですよ。私の場合、88時代からデジタイザーを使っていたんです」

——スキャナーではなく？

「スキャナーは絵を取り込む装置ですが、デジタイザーは座標読み取り装置なんです。ボードにペンがついているやつですね。ただ、CGの原画を描く前にプロの絵をトレースするわけですから、そこでどんな絵を描けばいいのかといったことがなんとなく身についたと思います。最近は全部原画をスキャナーで取り込んで修正するため、描くスタイルは昔に比べると根本的に変わっていますけど」

——今回のMSXのCGも同じ方法で描かれたわけですか？

「はい。でもMSXのスキャナーって画面全体がとりこめないうえに、右側に間が開いちゃうんです。そこを縮小拡大して画面サイズに合わせるので、修正が大変です」

——なるほど。それでは最後に、今後の豊富などを。

「いままでCGばかりだったんで、イラストの仕事もチャンスがあればやってみようと思っています」

1木村さんの場合、ラフスケッチを描くところから始まる。もとはイラスト。

2スキャナーに読み取るための原画が完成。この時点では色はつけられていない。

3スキャナーで取り込んだところ。ハードの関係上、右にすき間ができる。

4画面サイズを合わせてラインを修正。「MSXで描くと、これが一番大変(木村)」

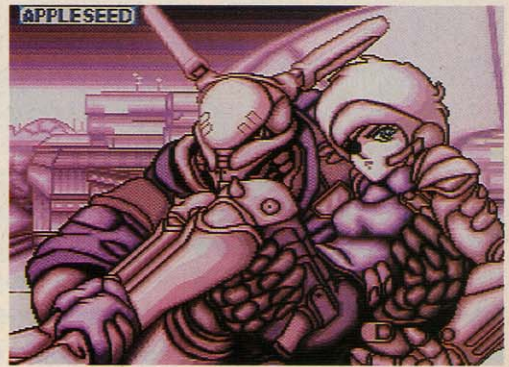
msx cg gallery

今月の掲載作品は4点。最近読者の方々から「もっと掲載点数を増やしてくれ」といったお便りをもらうんだけど、このコーナーはあくまでデザイン重視のレイアウト構成をとっているので、掲載点数を増やすコトは意外と難しいのだ(実際にやるとわかるんだけど、写真点数を増やすとチマチマした感じになって美しくないんだよね)。「CGのページはMマガ全体のなかで浮いた感じがする」とよく言われるが、これも個々のCG作品を目立たせるようにページの雰囲気を変えているため。この姿勢は連載当初からくずしていないつもりだ。

来月のこのページはCG界の職人芸(?)、ドット絵を取り扱おうと考えているぞ。

『美紅』(A1付属ツール、SCREEN5)
東京都/迫 章久
元ネタは『幻影都市』。画力がアップしてるね。

『影男』(グラフサウルス、SCREEN8)
東京都/野沢智美
今回一番気に入った作品。色の使い方も個性的。

『デュナン』(グラフサウルス、SCREEN5)
長崎県/谷口邦彦
独特のタッチでおなじみ、谷口クンの作品だ。

『イブ』(グラフサウルス、SCREEN7)
青森県/佐々木達也
時期はずれだけど掲載。でも、'61ってナニ?

■読者からの投稿作品を募集中!

当コーナーでは、みなさんからのCG作品を募集中です。基本的に、MSXを使った作品であれば、ジャンルは問いません。現在CGギャラリーには載せていませんが、アニメーションやドット絵なども歓迎しています。ただし、版権の承諾が必要な作品の場合は原作の出所を明らかにしてください(版権の承諾は編集部で行ないます)。今回の募集は読者からの作品を数多く載せるCGギャラリースペシャル(ちなみに、3ヵ月に1回の割合で行なっています)の応募なので、掲載率はかなり高くなりますよ。

■応募方法

封筒に折れないように包装したデータディスクに住所、氏名、年齢、電話番号を明記したディスクシールを貼って応募してください。なお使用したツール、自分の作品に対するコメントもそえていただけるようお願いいたします。なお、今月の締切は3月8日。掲載者には当編集部規定の謝礼をお送りいたします。

■あて先

〒107-24 東京都南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
マウスは友だち係

5ラインの修正が完了。スキャナーで読み取れなかった部分を新たに描き足す。

6彩色を開始。こう見ると、色をつけるだけでもだいぶ雰囲気が出てくるものだ。

7メインキャラの女の子が完成、さらに背景を追加する。このへん手慣れた感じ。

8完成作品。アイデア出しから完成までの作成期間は1日とのこと。原画に忠実だ。

祝・MSXマガジン100号

BIT²がオギャーと生まれた頃、Mマガはガオーと吠えていた。テレビが画王と吠える頃、Mマガは100号と吠える。こいつはメデタイ。

BIT² 小坂谷

誌上 ねりとん in 東京2 Tokyo <最終回>

システムソフト vs アスキー韮沢ビル

男女の顔合わせを行なった串揚げ屋さんでは、終始女性陣がリードを取っていた……ような気がするのは、単に清水早百合のせいか!? フリートークを経て、誌上ねりとんはいよいよ佳境へと向かう。夜の冷たい風が、ひとり身にはちょと応えるんだにィ〜(古賀マンさん談)。

NERITON in Tokyo Part2

どっちにころぶか フリートーク関係

2月号のタイトル写真で、伊藤みどりもシャッポを脱ぐほどのポーズを見せつけた清水早百合選手は、果たしてどっちを選ぶのか。大人の古賀マンさんか、それとも花束を持ってきた堅太郎クン、通称ハナケンくんか。あ、勝手に通称にするなって!? どーも、すんません。そう言えば、ハナケンくんは前編の記事の一件でも怒っていたっていう噂だもんなあ。でも、知らないとは言わせないぞ。例の「幹事さーん」発言。憶えていないということは、清水に飲み込まれて(おおっ、大胆な失言)、もとい、清水に酒を飲まされてご機嫌だったに違いない。ムフフ、清水の隣にすわったのが運の尽き。ちょっと汚いけど、ウンツキだ。

両手にバンダナで、木村早知子に鼻血ブーさせた栗原和子も、いったいどっちを選ぶのか。彼女は生粋のひとりっ子タイプだ。ひょっとしたら「両方くれ、全部くれ」なんて言い出すかもしれない。そんなことになろうモンなら、木村サッちゃんは今度こそ即死だろう。

そして、そのサッちゃんと菅沢は、男性陣の一部を再起不能に陥れた罪を、どうあがなうつもりでいるのか。まさか、シカトか? このほかにも、本人は自覚のないまま、森本さんに一連の女性関係を精算させてしまった(?)大月麻友美、ぴしゃーりぴしゃりと男性陣をあしらう大庭聖子に泉和子。7人の女性は、確実に増長の一途をたどっていた。〝一途〟と書いて〝いちず〟とも読む。なかなか奥のふかーい言葉だ。ね、森本さん。

第1ラウンドが終了した段階で、男性側には「大いに満足している」人が3人、「やや満足している」人がふたり、「憤懣やるかたない」人がふたりいることが判明。一方、女性側は「やや満足している」人が5人、「憤懣やるかたない」人がふたりという結果。誰が何と答えたかがわかるだけに、失笑ものだ。

続く第2ラウンドは、新宿副都心の新名所、都庁舎までのお散歩タイム。夜の風はちょっぴり冷たいけれど、約20分のナイトウォーキング&ナイストーキングで、彼女はハートウォーミングってな作戦だ。ここは一発、起死回生の大接近を狙ってもらおうじゃありませんか。

ところが、だ。福田さんと高綱さんの食らった先制パンチはよほど強烈だったらしく、ここにきても目立った動きがない。反対に、古賀マンさん、森本さん、ハナケンくんのお調子トリオは、まさに水を得た魚。女から女へと泳ぐ泳ぐ。もう、スイスイスイミングだ。「今回は福田エイドですから」なんて言葉は、とっくの昔に忘れ去られているぞ。こら、いかんばい。越野寒梅。しかも、意外と早く都庁に着いちゃったもんだから、こーら、ますますいかんばい。オレ、知らんぞー(オレ、万ぞー)。

第2ラウンド、散歩で大接近!?

⬆➡のはずだったんだけど、現実はヒジョーにちびしーっ！ おっ、ハナケンくんの回りは、女だらけだ。酔ったフリで、手を出せー。

清水「よーし、女からイクぞぉ!!」

作戦タイムとか言って、談合しちゃう女性陣。「あたしィ、古賀マンさんの体形好きだしィ」「あ、あたしもォ」「でもォ、若いってのも捨てがたいしィ」「あたしもォ」「自分の色に染められるしィ」「でェもォ、森本さんも経験豊富そうだしィ」「あたしもォ」ってな感じだろうか。

オマエに決めたぜ ベイベェ〜！

告白タイムその1、古賀マンさんの場合

いきなり、人生上向きになってきた古賀マンさん。あ、今まで下向きだったって意味じゃないです。社内の女性が、なぜ彼を放っておくのか不思議なくらいカッコイイぞ。でも、「これKENZO？　オレ、万ぞー」のギャグを目の当たりにした日にゃー、ねえ。

ちょっと待ったあ!

3人は困っちゃうんだよにィ～

結局、ボクにはキミしかいないんだよにィ～

ひーっ、ばかやろー!!

その2、森本さんの場合

ジャマをする者もなく、スンナリと決まったふたり。もう、どこへでも行っちゃってよ！　森本さんは、本当に精算したのかなあ？

その3、ハナケンくんの場合

清水は、花束をもらったお礼にキッスを返す。タイトル写真のように、遠くから見て見るのもまた一興。できれば串揚げ屋さんでサッちゃんが目撃したみたいなヤツがよかったのに。

逆告白のゆくえはいったいどうなる

都庁舎の中庭にあたる、ふれあい広場に集まった男女14人。いよいよ、誌上ねりとん最後の告白タイムだ。しかも今回は女性陣から告白するスペシャルバージョン！清水は「よーし、イクぞぉ!!」と、円陣を解きながら気合を入れる。スケート選手の次はバレーボール選手か。よかろう。それ行け、バボちゃん。「そーれっ」だ！

トップは栗原。なんと、古賀マンさんの元へ走ったぞ。いきなりの展開に、一同ア然。おーっと、「ちょっと待った」だ。木村と菅沢が、がぶり寄る。古賀マンさんは例によって、「まいっちゃうんだよにィ～」スマイルだ。まいってる場合ではない。古賀マンさんの決断は……、栗原だ!!　うへん、ふたりともアダルトなテイストでお似合いかもしれない。

そして2番、大月。あ、ここは堅い堅い。まるで、吸い寄せられるように森本さんのところへ。森本さんは、もちろんオーケー。まったく、ヤラセじゃないの、と担当者が思うほど都合のいい展開だ。男性一同、「ちっ！」である。

3番、清水。古賀マンさんのところで、待ったをかけなかったということは、ハナケンくん狙いに違いない……。よーし、行ったぞ。なんと「最初から決めてました!!」だって。はあ!?　あれだけ弄んどいてねえ。ま、いいけど。おおっ、そこへ大庭と泉も駆け寄ったぞ。ハナケンくんは、残りの女性陣を全部いだだきだ。ハナケンくんの決断は……、もちろん清水だった。残った男性は4人。いやあ、どうもこうも、すんませんでした。

てなわけで、勝ち名乗りを上げた人、華々しく散った人、な～もなかった人、それぞれの思いを秘めて、男女7人ずつの東京ラブストーリーは幕となるのであった。とは言っても、その後も皆さん勝手にヨロシクやってるみたいだしィ。ごちそうさまでした。ま、たっぷり精進してくれたまえ。　完

⬅⬇ええっ、ホント？皆さんのご想像におまかせします。新宿ニューシティーホテルのネオンも輝いてるなあ。いたーだきます……。

「ボクたち、これから新宿中央公園に消えちゃうんだよにィ～。大人なんだよにィ～」

後日談　そんなあなたにフォーリンラヴ!?

誌上ねりとんから1週間もたたないうちに、ハナケンくんから清水にまたまた花束が。さては、周囲にたきつけられたか？　会社でもオモチャにされているのかなあ。それとも、彼の家は花屋なのか。

でもって古賀マンさんも、栗原を誌上外デートに誘ったらしい。いわゆる、アズ・スーン・アズ、するやいなやってヤツだ。でも周囲には、「せっかくお世話してくれた担当さんの顔も立てなきゃにィ～」なんて言ってたとか言ってなかったとか。ん、いったいどっちなんだ(言ってた)。

⬆「この蘭の花も貴女の美しさには」だ。

祝・MSXマガジン100号　おめでとうございます。創刊以来、魅力的な内容で読者をめくるめくMSX・WORLDへと導いてきたと思います。より一層のご発展をお祈り申し上げます。システムソフト広報　森本

INFORMATION

こんにちは、中山梨花です。この季節、入試試験や卒業式など、いろいろと行事が続いて忙しいでしょうけど、たまにはゆっくりとビデオ鑑賞なんてのもいいですよ。

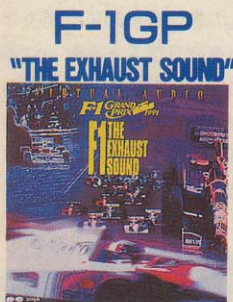
というわけで今月のおススメにいきますね。私は仕事柄ゲーム音楽を聞く機会が多いのですが、今月紹介した『真・信長伝説』は、どちらかと言えば、よい意味でゲーム音楽らしくないCDで聞き応えがありました。アルバムに収められた20曲が、信長の半生をつづるという試みもさることながら、各各とても個性的な曲目に仕上がっているんですよね。

そしてCDからもうワンタイトル。『弦楽のための「舞曲」I・II』をおススメしちゃいます。ロンドン・フィルハーモニー管弦楽団という世界的に有名なオーケストラが演奏するこの『舞曲』は、ジャンルわけをするなら現代音楽ということになるのかな？　でも、澄んだ弦楽器の奏でるメロディーには、そこはかとなく『ドラゴンクエスト』を連想させるような旋律が聞きとれるので、馴染みのない人にも楽しめること間違いなしです。

そして最後に、ビデオから『テラコッタ・ウォリア』を紹介します。秦の時代、愛する女性を失なった不老不死の勇者が、2000年後に生まれ変わった女性の元に還ってくるというお話です。男にとっては、当時の記憶そのままの愛する人であっても、女性にはまったく憶えのないこと。しかし、男のやさしさに触れているうちに、女性にも愛が芽生えてくるの。愛する人を守るために大活躍する勇者ティエンファンがなんともステキです。みんなも女性にはやさしくしてね。

では、また来月までさようなら。

CD

F-1GP "THE EXHAUST SOUND"

最新立体音響〝VAPS〟による、迫力あるF1エグゾーストサウンドがCDになった。このVAPSとは、360°の方向だけではなく、音源との距離感までも明確に再現する最先端の立体音響だ。ヘッドフォンを使用すれば、まさにサーキットにいるような気分になれるぞ。

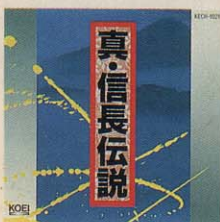
●ポニーキャニオン
●発売中　●2800円［税込］

弦楽のための「舞曲」I・II

「クラシック音楽は苦手」という人も、作曲者があの『ドラゴンクエスト』のすぎやまこういちだと聞けば興味がわくんじゃないかな？

この『舞曲』は、すぎやま氏が1978年から9年にかけて作曲した、そこかしこにドラクエの香り漂う弦楽曲だ。ぜひ一度、ご試聴あれ。

●すぎやまこういち作曲　●アポロン
●発売中　●3500円［税込］

真・信長伝説

現在までに発売されている『信長の野望』シリーズ3作品より、選りすぐられた20曲を組曲として再編成したアルバムがコレ。しかもサウンドにより、信長の半生をつづるという大胆な試みがなされているのだ。ゲーム中の音楽とは、また違った魅力があるんだよね。

●ポリドール
●発売中　●2900円［税込］

BOOKS

ウルトラマン研究序説

●SUPER STRINGSサーフライダー21編著
●中経出版　●1400円［税込］

ボクたちのスーパーヒーロー『ウルトラマン』。そのウルトラマンをまじめに、そしてときにはシニカルに解析した本が登場した。しかもその執筆にあたるのは、大学の助教授や講師たち。シャレのわかる人にはおもしろい読物だぞ。

新説F1講座

●古舘伊知郎
●勁文社　●980円［税込］

ここ2、3年、急速に人気の高まってきたF1グランプリ。その人気の上昇とともに、いろいろな解説書が登場したが、いまいち初心者には難しすぎるんだよね。しかしこの本は、そんなF1初心者でも十分に楽しめる内容なのだ。

MOON GLOW

●近藤和久
●バンダイ　●980円［税込］

機動戦士ガンダムでおなじみの近藤和久が、その初期の作品を自身で選んだコミック選集が発売された。描き下ろしのページもあり、ファンにとっては嬉しい一冊となりそうだ。カバーイラストももちろん描き下ろしだよ。

●イラスト/日下部拓海

VIDEO

英国式庭園殺人事件

若く才能ある画家ネヴィル。イギリス南部の屋敷において、12枚の絵を描くことを依頼された彼は、完全犯罪の罠に巻き込まれてしまう。画家自身も知らぬ間に、自分の描く絵に秘められた謎とは？　随所に隠された暗号や符号を解くのもおもしろいぞ。

●ソニー・ミュージック エンタテインメント　●108分
●発売中　●14300円[税込]

チェインズ

過去に息子を死なせてしまったソーシャルワーカーのスティーブンは、息子同様にかわいがっているトミーの失踪の謎を探るため、麻薬密売組織に潜入する。主演、脚本を『サタデー・ナイト・フィーバー』のジョン・トラボルタが担当するアクション映画だ。

●HRSフナイ　●95分
●発売中　●15800円[税抜]

F-1 GP SPECIAL It's REAL

F1グランプリの人気は高まるばかりなのに、鈴鹿のチケットはごく限られた人しか手に入らないよね。しかしこのビデオがあれば、キミも手軽に鈴鹿の興奮が味わえるぞ。ハイビジョン映像とバーチャルサウンドで、キミの部屋もサーキットに変身だ。

●ポニーキャニオン　●30分
●発売中　●5000円[税込]

テラコッタ・ウォリア

香港映画の醍醐味は、なんといっても本物だけがもつ痛快なアクション。しかしこの作品の魅力はそれだけじゃない。秦の始皇帝時代から現代まで続く、勇者ティエンファンとかれんな娘トンアルの、美しくも哀しい純愛物語こそが真の見どころなのだ。

●徳間コミュニケーションズ　●110分
●発売中　●14800円[税抜]

絶叫屋敷へいらっしゃい！

ホラー映画の要素をたっぷりと詰め込んでいながら、全然怖さを感じさせないこの作品。なぜなら主人公たちの迷い込んだ屋敷は、遊園地さながらのトリックに満ちたオバケ屋敷だったのだ。『ゴースト』で一躍有名になったデミ・ムーアの絶叫もおミゴト。

●ワーナー・ホーム・ビデオ　●94分
●2月14日発売　●16000円[税抜]

ホームアローン

主人公ケビンの一家は休暇を過ごすため旅行に出かける。しかし、ドタバタ騒ぎの末に出発したため、ケビンは置き去りに……!?　そのケビンの元に泥棒がやってきたから、さあ大変。はやくも続編の撮影が始まっただけに、この機会にぜひ見ておきたいね。

●フォックスビデオ ジャパン　●103分
●発売中　●16000円[税抜]

MOVIE

上海1920

ジョン・ローン主演の最新作は、ノスタルジーあふれる上海を舞台にした、男の友情を描いた感動作。

1910年、貧民街に生きる孤児のビリー・フォン（ジョン・ローン）と、米国富豪の息子ドーソン・コール（エイドリアン・パスダー）は、たがいに違う世界で少年時代を送っていた。あることをきっかけにふたりの間に友情が生まれるが、それは悲劇の始まりだった。ドーソンのふとした悪戯から、彼の父を死に追いやることになったのだ。ドーソンは上海を離れ、放浪の旅に出る……。

25年後、上海に戻ったドーソンは、ビリーと再開し共同経営の会社を始める。しかし、おのれの成功のために阿片取り引きに荷担するビリーから、次第にドーソンの心は離れていく。そう、自分の父の死の原因を作ったのが阿片だったから……。

第２次世界大戦勃発前の上海が、美しくかつ情感たっぷりに描かれるこの映画。その時代を正確に再現するために集められた、クラシックカーや電車など、それだけでも楽しめるのはもちろんだが、圧巻はやはり、ビリーとドーソンの友情を描き切ったストーリー展開だろう。少年時代から青年時代へ、人が成長するさいに無くしてしまうもの、無垢なる心、映画を観終わって、そんなものを思い出すことになるのではないだろうか？

●東宝東和配給
●３月公開

Maスゴイ！　100号記念、おめでとう!!　Soれ行け目指すは1000号記念。Xにだって負けない人気♥ウルフ・チームも応援してます。　ウルフ・チーム　宇野正明

Qlair クレア

Dreaming World

■さよならのチャイム

1月22日に発売された、クレアのニューシングル『さよならのチャイム』はもう聞いてもらえたかな？ そう、なんといってもこれから卒業式のシーズンだもんね。そして、このコーナーも残念ながら最終回となってしまった。卒業というわけなのだ。

そこで今回は、クレアの3人にコンサートのこと、これからの夢のことなどを聞いてみたぞ。

――コンサートを終わって、どうだったかな。

井ノ部(Hiro) まわりからは、何にも考えてなかったでしょ？ なんて言われたの(笑)。ずーっと、シクシクしてたんだって。自分では平気なつもりだったんだけど、いつまでも後を引いてた。

今井(Sachi) 終わってから2、3日ヘンだったかな。このために今までずっとやってきたから、ボーっとしたの。それに年末の忙しさがあって、何がなんだかわからないまま新年になった(笑)。

吉田(Aki) 本当にやりたかったコンサートが終わって、すごくうれしかったな。

――今年の目標は？

Sachi そうですね、去年は東京でしかコンサートができなかったんで、早く全国でできるようになりたい。ライブもやります。それから歌以外の面だと、演技とかにもチャレンジしたいな。

Aki 知らないことばかりだった今までとは違って、もう少し余裕を持ってできるようになるんじゃないかなぁ。そうそう、プライベートを充実させたいわ。映画をみたり本を読んだりしたい。

Hiro 自分たちができることは、積極的に挑戦してみたいな。いろいろやりたいことがあるの。

――じゃ読者の人にメッセージを。

Sachi、Aki、Hiro これからも3人で力を合わせてがんばるので、みなさん応援してくださいね。

話題になってたライブのスケジュールは、次のとおりだ。

3月30日	横浜	CLUB24
3月31日	市川	CLUBGIO
4月1日	大阪	アムホール
4月2日	名古屋	ボトムライン
4月3日	大宮	フリークス

⬇これからのクレアの活躍を期待したいね。みんなも応援よろしくっ！

編集チョの今月のコレ!

ちょっと趣味に走って、ミステリー映画のおすすめ作品を紹介するぞ!

今月もビデオの話になってしまう。このままでは今月のビデオというタイトルに変えなくちゃならないけど、まあ許してほしい。あんまり試写にも行ってないし、劇場へも出向く余裕がないからなのだ。最近見たのは子供を連れて行った『ゴジラVSキングギドラ』くらいだものなあ。

なにはともあれ、今月の話に移ろう。今月のテーマは舞台劇の映画化だ。といってもぼくの趣味の分野なので、ミステリー、サスペンス系の映画になる。

推理小説の映画化というのは、ほとんどの場合失敗に終わるけれども、さすがにミステリー劇の映画化にはいいものが多い。アガサ・クリスティーの舞台劇『検察側の証人』を映画化した『情婦』なんていうのは、名作の誉れ高いしね。でも、舞台でやったほうがふさわしい作品だし、だいいち映画ではトリックが割れてしまうんだよね(ぼくは岸恵子が出た舞台を見ている)。

ぼくが好きなミステリー劇の映画化作品はふたつあって、ひとつは『探偵 スルース』っていう映画だ。初老のミステリー作家と若い美容師、刑事の3人しか登場しない、いかにも舞台劇らしいもので、『アマデウス』で有名なピーター・シェーファーの兄アンソニー・シェーファーの書いた作品だ。

いかにもイギリス趣味の満喫したミステリー映画で、ぼくにとってはミステリー映画のベスト。ときどきビデオレンタル店にあるから、借りてみるといいぞ。だから内容は言わない。

もうひとつのぼくのおすすめ、こちらはアメリカ作品で『デストラップ 死の罠』という。これも登場人物の少ない話で、劇作家とその妻、作家志望の若者、隣の老女の4人しか出ない。この作品は『ローズマリーの赤ちゃん』や『死の接吻』といった小説で有名なアイラ・レヴィンのもの。これもストーリーを語ってはなんの意味もなくなるので、言わない。こちらもいちおうかつてビデオが出ていたから探しておくれ。『探偵 スルース』よりちょっと落ちるけど、おもしろいのは確かだ。

そういえばぼくは、このどちらも、日本の劇団が上演したものを見ているのだった。ぼくが舞台を見ていて映画になったらいいのに、と思ったミステリー劇には『コープス』というのもあるんだけど、映画になっている気配はない。

で、その手の舞台劇の映画化新作がイタリアからやってきたのだ。『殺意のサン・マルコ駅』というサスペンスもので、小さな駅を舞台にしたおもしろい作品だ。そういえばこれも主要登場人物が3人と少ないんだよね。

⬅本文中ではほとんど説明していないけど、これは深夜の小さな駅を舞台にした怖い作品なのだ。発売元はアスキー映画。2月5日より販売及びレンタル開始。

PRESENT

まだまだ寒い日が続きますが、みんなは元気かな？　でも寒いからといって、せっかく書いたはがきをポストに投函し忘れないように、ね。プレゼントの応募方法は、官製はがきに希望商品名、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、そして編集部へのメッセージを書いて、右のあて先まで。締切は３月８日ですよ。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
インフォメーション
3月号プレゼント係

1 システムソフトオリジナル卓上カレンダー　10名

システムソフトさんから、1992年版のオリジナルカレンダーを10名の方に。『ルクレルク』や、『MIG-31 フォックスハウンド』などが掲載されたいかすカレンダーだよ。

2 弦楽のための「舞曲」Ⅰ、Ⅱ　3名

すぎやまこういちさんのCDを提供してくれたのはアポロンさん。こちらは３名の方に。ふだんあまり耳にする機会のないジャンルの音楽だろうから、この機会に聞いてね。

3 MOON GLOW　3名

バンダイさんから、近藤和久さんの自選コミック集を３名の方に。今まで近藤さんの本を読んだことないなんてフトドキ者は、この機会にぜひ読んでみて。

4 信長の野望・危機から野望へ　3名

２月号のインフォメーションで紹介したこの本を、.光栄さんから３名の方にプレゼント。ゲームをプレーする前に、信長の人となりを研究するのもいいんじゃない？

5 「鉄腕アトム」オリジナルテレホンカード　5名

その昔、テレビで放映され人気を博した『鉄腕アトム』が、レーザーディスク『鉄腕アトム・新世紀ボックス』（５月21日発売、78000円税込）となって帰ってきた！　この発売を記念して、バンダイ・ビジュアルさんからテレカを５名の方に。こちらのプレゼントは次のあて先に応募してね。　〒150 東京都渋谷区猿楽町24-12 代官山アーガス202　(株)エイガアル『鉄腕アトムMSXマガジン係』

ごめんなさい

『Dante2』ファンの皆さん、ごめんなさい！　２月号の65ページの記事中で誤りがありました。表３のキャラクターパラメーターの設定の項目中、パラメーターの種類の欄で〝EVENT〟とありますが、これは〝ENEMY〟のまちがいです。謹んでお詫びいたします。

今月は、Dante2をお買い上げいただいた方にお願いがあります。TAKERUより排出される〝マニュアル請求券〟を、編集部宛てに送ってくる方がいますが、編集部ではマニュアルをお送りしていません。請求券は、規定の方法でブラザー工業までお送りください。

特集 MSX フリーソフトウェア

パソコン通信ネットワーク上に蓄えられた、MSXユーザーたちの手による、フリーソフトウェアの数々を紹介しよう!!

フリーソフトウェアとは!?

〝PDS〟という言葉を聞いたことがないだろうか？　PDSとは、〝パブリック・ドメイン・ソフトウェア〟の略で、日本語訳すると〝著作権の放棄されたソフトウェア〟ということになる。一般の市販ソフトは、作ったメーカーやプログラマーに著作権があって、不正コピーなどしようもんなら著作権法に触れて、犯罪者になってしまう。この〝著作権〟というのが非常に重要なものなんだけど、作った人が完全に著作権を放棄したのがPDSと呼ばれるものなのだ。PDSを入手した人は、自分の好きに使っていい。コピーしようが、販売しようが、かまわないわけだ。作った人の、〝利益はなくていいから、たくさんの人に使ってもらいたい〟という一種のボランティア精神？あふれるソフトだということだね。

しかし、日本では著作権を放棄することが法律でできないことになっている。従って、日本でこういうソフトを作った場合は、〝著作権は放棄できないけど、自由に使っていいよ〟というソフトのことになり、PDSという言葉はふさわしくない。

そこでこういうソフトを呼ぶために生まれたのが〝フリーソフトウェア〟という言葉。〝フリーウェア〟と略されて呼ばれることもある。また、フリーソフトウェアのことをPDSと呼ぶこともあるが、間違った使い方だと言える。まぁ、外国から入ってきた言葉で本来の意味と違って使われている言葉などというのはたくさんあるのでなんとも言えないが、PDSと聞いただけで〝著作権が放棄されているソフト〟だと判断するのは危険だろう。今回の記事では正しいと思われる〝フリーソフトウェア〟という言葉を使っていくことにしようと思う。

さて、そのフリーソフトウェアは、主にパソコン通信のネットワークで配布されている。無料のソフトだからと言ってバカにしてはいけない。中には、市販ソフト顔負けのすごいソフトもあるのだ。

PC-9801のフリーソフトウェアなどは、たくさんの雑誌で紹介されたり、それ専門の書籍もいっぱい出ていたりするけど、MSXのものはほとんどみかけない。パソコン通信をやってない人は入手するのが非常に難しいので、今回はそれらをばーっと紹介する。掲載フリーソフトウェアは、アスキーネットMSXのPOOLというフリーウェアコーナーに登録されているものばかりなので、興味を持った人はどんどんパソコン通信に参加してもらいたいな。

最後に。〝フリーソフトウェア〟はあくまでも作者の人達の厚意によって作られた物なので、作者に敬意をはらって使うようにしよう。

🖫マークはプログラムサービスに収録！

今回の特集で紹介するフリーソフトウェアのうち、右の目次にディスクマークがついているものに関しては、フリーソフトウェアの作者の方々のご厚意により、MSXマガジン3月号のプログラムサービスに収録・転載してあります。また、アスキーネットMSXに入会すると、POOLシステムからダウンロードすることが可能です。

⬆ネットワーカーたちに人気のフリーソフトウェアの数々を収録・転載したのだ。

※1992年3月30日より、アスキーネットMSX、PCS、ACS、DPIは、新アスキーネットとして統合し、運営されることになりました。

CONTENTS

高速・高機能、通信ソフトの決定版！ mabTerm Ver.2.10 ―― 52

MSXユーザーのネットワーカーたちの間では、あまりにも有名なmabTermの最新バージョンを紹介。

- 🖫モデムカートリッジ用mabTerm ―― 52
- 🖫RS-232C用mabTerm ―― 52
- 🖫mabTerm基本セット(TYPE DIR FKEY) ―― 54
- 🖫mabTerm用transIt ―― 54
- オーバーレイで広がるmabTermの世界 ―― 55
- mabTerm開発秘話 ―― 55

アスキーネットMSXのPOOLへアクセス ―― 56

フリーソフトウェアの宝庫、POOLシステムを紹介し、じっさいにダウンロードする方法を伝授しよう！

ネットワーカー必携のフリーソフトウェア ―― 58

ダウンロードしたフリーソフトウェアを実行できる形にするには、ネットワーカー御用達のツールが必要だ。

- 🖫ISH(ファイルコンバーター) ―― 58
- 🖫PMext(書庫管理・展開ツール) ―― 59
- 🖫PMarc(書庫管理・圧縮ツール) ―― 59
- 🖫LHrd(書庫管理・展開ツール) ―― 59
- 🖫LHa(書庫管理・圧縮ツール) ―― 59

フリーソフトウェア特選集 ―― 60

アスキーネットMSXにPOOLされたフリーソフトウェアの中から、選び抜かれた秀作たちを紹介しよう。

- FMTM(DOS2用ファイル管理ツール) ―― 60
- 🖫AEG(DOS1用ファイル管理ツール) ―― 61
- 🖫JTYPE(DOS1で漢字テキストを表示) ―― 61
- 🖫NT(DOS1で漢字テキストを表示) ―― 61
- 🖫MAKIちゃんローダー&セーバー ―― 62
- 🖫激突！　質並べ(ゲーム) ―― 62
- 🖫LZCOM(COMファイルを圧縮・実行) ―― 63
- 🖫TODAY(今日が何の日か表示する) ―― 63
- 🖫TREE(ディスクのディレクトリーを表示) ―― 63

通信ソフトの決定版!!

マブターム ver.2.10

mabTerm

高速、高機能の通信ソフトmabTerm。最新バージョン2.10を使いこなしてフリーソフトウェアをダウンロードするまでを徹底解説。mabTermをマスターして、豊富なフリーソフトウェアをがんがん手に入れよう。

mabTermの特徴と言えば、なんと言ってもその高速な漢字表示。フルカラーのエスケープシーケンスにも対応した上に、MSX2の画面処理能力の限界に迫る速度を実現している。実質的な通信速度は市販のソフトよりも上だ。ただし、インターレースモードで半角80文字×24行を表示しているので、家庭用テレビだと画面がちらついてちょっと見にくいかも。フリーソフトウェアの中には横80文字を前提としたものも多いので、RGB対応のディスプレーが欲しくなる。

もちろん日本語カートリッジを搭載したマシンでは、日本語の入力も可能だ。MSX-JEを内蔵していないマシンではMSX-Write2等のMSX-JE対応のカートリッジを接続して使おう。

最近の通信ソフトでは当たり前になってしまったけれど、mabTermでもいちはやくオートログイン機能をサポートしている。ログイン手順を書いたファイルを指定しておけば、あとはmabTermが目的のネットワークに自動的に接続してくれるのだ。主なネットワークへのログイン手順はあらかじめ用意されているので、初めてログインする場合も楽ちん。オートログインだけでなく、ネットワークの必要な掲示板をダウンロードして、自動的にログアウトするといったような応用もできる。ver.2.10ではさらに機能アップされて、オートログイン以外にももっと楽しい使い方もできるようなっているぞ。

mabTermはとてもユニークなオーバーレイという機能もサポートしている。この機能のおかげで、mabTerm本体にはもともとは内蔵されていない機能も簡単に拡張できるようになっている。TransItやXMODEMといったファイル転送プロトコルにも柔軟に対応できるのだ。オーバーレイ機能については、あとでも詳しく説明してあるので、そちらも参照してほしい。

mabTermはこの他にも、いろいろな機能を持っている。その機能のすべてを使いこなすのはなかなか大変だ。でも、ネットワークにログインして掲示板を読み書きしたり、フリーソフトウェアをダウンロードしたりするには、2、3個のコマンドを憶えるだけで十分だ。どちらかといえば、入門者にはとっつきにくい感じのmabTermだけど、この特集をじっくり読んで、mabTermの使い方をしっかりマスターしてほしい。

展開方法　A>PMEXT MT210M.LZH B:
A>PMEXT MT210R.LZH B:

プログラムサービスに収録されているmabTermは、圧縮ファイルになっているのでそのままでは使えない。同じディスクに収録されているPMEXTを使って、実際に実行できる形式に展開しよう。

まずは新しくフォーマットしたディスクを1枚用意してほしい。プログラムサービスのディスクをAドライブに入れ、モデムカートリッジを使っている人は、

A>PMEXT MT210M.LZH B:

RS232Cの場合は、

A>PMEXT MT210R.LZH B:

と入力する。画面のメッセージに従って新しいディスクと入れ換えよう。さらに、

A>PMEXT MT210DOC.LZH B:

としてドキュメントファイルも展開しておこう。

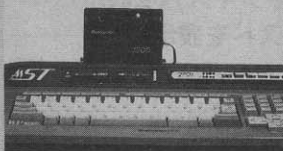
■mabTermの特徴

- 高速な漢字表示
- マクロ(オートログイン)機能
- 多彩なオーバーレイ機能
- transIt & XMODEMをサポート

mtm モデムカートリッジ用

起動方法 A>mtm

mabTermは自分の持っているマシン構成によって、2種類の実行ファイルがある。MSX本体にモデムカートリッジを接続したマシンの場合には、MTM.COMを使用する。プログラムサービスの中のMT210M.LZHを展開すると、MTM.COMができあがる。MTM.COMはモデムカートリッジの頭文字を取ってMタイプと呼ばれている。mabTermでは、実行ファイル名やバージョン名の最後の文字、MやRでタイプを見分けるので、ついでに憶えておこう。

モデムカートリッジは、それ1台あればすぐ電話につなげるし、てっとり早く通信を始めたい人にはお勧め。現在ソニーやパナソニックから発売されているので、電気屋さんで手にいれよう。

☗モデムカートリッジ構成の一例。お手軽で安価な組み合わせだ。

mtr RS232C+モデム用

起動方法 A>mtr

MSX本体にRS232Cカートリッジと一般の外付けモデムを接続した場合は、MTR.COMを使おう。MTR.COMのRはRS232Cの頭文字を取ったRタイプのRだ。MTR.COMはMT210R.LZHを展開するとできる。

RS232Cカートリッジは現在アスキーやソニーから発売されている。このマシン構成の場合には、カートリッジの他に市販の外付けモデムが必要だ。外付けのモデムは各社からいろんなものが発売されている。2400bpsの高速通信や通信時のエラー処理能力を持ったものなど高度な機能を登載しているし、MSX以外のマシンにも接続できる。本格的にパソコン通信に取り組んでみようという人は、この構成も考えてみて損はないぞ。

☗RS-232Cカートリッジを使えば、市販の高速モデムと接続が可能だ。

オートログインの実際

mabTerm>X msx-m
mabTerm>X msx-r

では、さっそくmabTermを使ってアスキーネットMSXにログインしてみよう。mabTermには各ネットワークに自動的に接続する機能があることは話したよね。この機能はオートログインマクロと呼ばれている。解凍したファイルの中に、拡張子がALMのファイルがいくつかあるのに気がついたかな。これがログイン手順を記録したオートログイン用のファイルだ。

ALMはAuto Login Macroを略したものだそうだ。ALMファイルは自分で作ることもできるんだけど、まずはあらかじめ用意されたものを使ってみよう。

カートリッジや電話線がきちんと接続できているかどうか確認したら、展開したディスクをAドライブに入れて、MSX-DOSのコマンドラインから、モデムカートリッジの人はA>MTMMSX-M、RS232Cの人はA>MTRMSX-R と入力してみよう。mabTermが起動して自動的に電話をかけ始めるはずだ。MタイプとRタイプではALMファイルが別になっているので注意しよう。

しばらくすると、login:と表示されてピッとビープ音が鳴るから、そこで自分のIDを入力しよう。次にPassword:と表示されたらパスワードを入力する。これで無事ログイン完了だ。

もし、ネットワークの回線がふさがっていたり入力ミスをしたりするとログインは中止される。そのときは、SELECTキーを何度か押して、mabTerm>と表示されたら、q[RET]と入力してmabTermを終了し、最初からやり直そう。

mabTermのおもなコマンド

l	テキスト受信(ダウンロード)
t	テキスト送信(アップロード)
x	マクロの実行
?	コマンドの説明

マクロの可能性

オートログインマクロ(ALM)はその名前のとおりオートログインのためのものだけど、使い方次第で他にもいろいろ応用ができる。エディターやワープロで作成できるテキストファイルなので、ユーザー自身で改良が可能だ。実際に、DDXやTri-P、AP専用の設定を行なうALMがユーザー自身の手で公開され、ネットワーク上にアップロードされているので、他のフリーソフトウェア同様、ぜひ手に入れておこう。それを自分専用に書き換えるとだけならむずかしくはないし、とても便利だ。

ダウンロードの方法

mabTerm>l filename [RET]

mabTermは憶えきれないほどのコマンドがあるけど、取りあえずテキストファイルのアップロードとダウンロードのふたつのコマンドを憶えておけば、ネットワークからフリーソフトウェアを手に入れることができる。

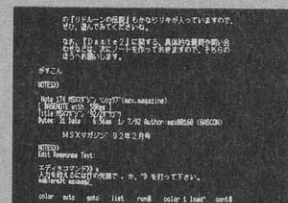
⬆ダウンロードをしておけば、あとでじっくり読みなおすことができる。

テキストファイルをダウンロードするにはLコマンドを使う。LはLog(通信記録)の略だ。ネットワークにログインし、ダウンロードを始めたいところで SELECT キーを押してみよう。すると、mabTerm>と画面に表示されるはずだ。これはmabTermのコマンドプロンプトと言って、ここからmabTermにいろいろなコマンドを指示する。この状態をコマンドモードと言う。コマンドモードで使えるコマンドが知りたいときには、mabTerm>?[RET]と入力してみよう。コマンドの説明画面が表示されるはずだ。

さて、そこでコマンドモードからmabTerm>l logfile[RET]と入力してみよう。べつに画面にはなんの変化もないよね。ダウンロード中は普段と同じように読み書きできる。その通信内容がまるごとlogfileというファイルネームでディスクにダウンロードされるのだ。もちろんファイルネームは自由に付けられる。ダウンロードを終了したいときには、SELECTキーを押して、mabTerm>l[RET]とだけ入力する。ダウンロードしたファイルはJTYPEなどの表示ツールでゆっくり読みなおそう。

アップロードの方法

mabTerm>t filename [RET]

自分の作ったプログラムや文書をネットワークにアップロードするにはTコマンドを使う。TはautoType(自動送信)のTだ。アップロードするファイルはワープロやエディタであらかじめ作成して、mabTermの入っているディスクにコピーしておこう。TコマンドはLコマンドと同じで、SELECTキーを押してコマンドモードに入ってから、mabTerm>tmyfile[RET]のようにする。これで自分が作ったmyfileというファイルネームのファイルをアップロードできる。Tコマンドは送信が終わると自動的に終了するので、Lコマンドのように終わりを指定する必要はない。ただし、回線によっては、これだけでは正常にアップロードできないこともある。そのときは、SELECTキーを押してmabTerm>wlf y[RET]とおまじないをしてからアップロードし直してみよう。

⬆前もって文書を作成し、アップロードすれば、通信時間の節約になる。

テキストファイルのアップロード、ダウンロードは、ネットのメッセージを読み書きする上での基本だ。通信料金の節約にも欠かせないものだしね。この機会に何度も練習してしっかりマスターしておこう。

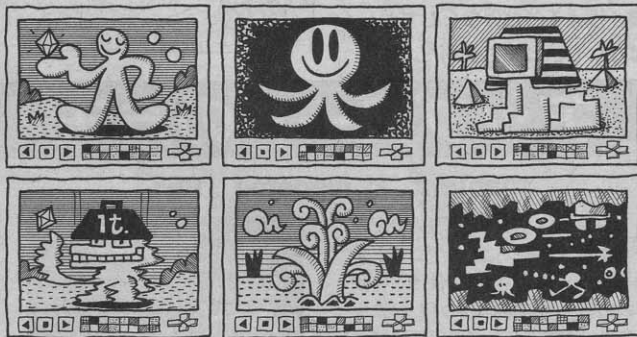
この他にもテキストファイルだけでなく、バイナリファイルを直接やりとりする方法もある。それについては後で触れるので、そっちを参照してほしい。実際にはテキストファイルの送受信をマスターしておけば、ほとんどの場合間に合うんだけどね。

mabTermの拡張機能

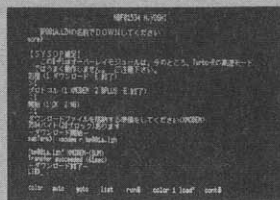
mabTermがオーバーレイというユニークな機能をサポートしていることはさっきも言った。オーバーレイって耳慣れない言葉だよね。MSX-DOSで内部コマンドと外部コマンドがあるけれど、オーバーレイとは要するにmabTerm専用の外部コマンドみたいなものと思えばいい。その外部コマンド(オーバーレイプログラム)を実行することで、mabTerm本体にはない機能をいくらでも拡張できるようになっているのだ。

最近はTransItやXMODEMと言ったファイル転送を行うための手順を内蔵した通信ソフトが市販されているけど、mabTerm本体にはこういった機能は内蔵されていない。でも、オーバーレイを使うとmabTermでもそういう機能を使うことができるのだ。また、作者のmabさん自身の手によって、mabTerm上からMSX-DOSと同じようなファイル操作を行うオーバーレイプログラムも公開されている。

そして、オーバーレイは、あらかじめ用意されたものを使うだけでなく、ユーザー自身で機能を拡張することもできるんだ。オーバーレイプログラムを作成するための資料も公開されていて、ネットワーク上で手に入れることができる。mabTermを使っている人が作ったオーバーレイも実際にネットワーク上で公開されている。作者のmabさんだけでなく、ユーザー自身の手でmabTermの機能が広がるってなんだか楽しいよね。

さてそこでまずはフリーソフトウェア入手に必要なファイル転送プロトコルを実現したオーバーレイから紹介していこう。

XMODEM

XMODEMはかなり歴史の古いファイル転送プロトコルだ。テキストファイルはLコマンドでダウンロードできるけれど、COMファイルなどのバイナリファイルの場合にはそうはいかない。そこでこういうファイル転送プロトコルが考えだされたのだ。アスキーネットではTransItがあるためXMODEMはサポートされていないけれど、他のほとんどのネットワークではサポートされているので、これひとつあればかなり重宝するぞ。

XMODEM.MTCはプログラムサービスのディスクのMTXM101.LZHをPMEXTで解凍すると出来上がる。

⬆ニフティー・サーブのMSXフォーラムからXMODEMでダウンロード。

XMODEM.MTCには、いろいろなオプションがあるけど、取りあえずダウンロードの方法だけは憶えておこうね。

ネットのホストにXMODEMでの送信を指示してから、mabTerm＞！xmodem r filename[RET]と入力すればいいのだ。

mabTerm 基本セット

type dir fkey

mabTermの機能を拡張するオーバーレイの基本セットと言えるのがこの3つだ。プログラムサービスのMTCS1.LZHをPMEXTで解凍すると、MTTYPE.LZH、MTDIR.LZH、MTFKEY.LZHの3つのファイルが出来上がる。それぞれをもう一度PMEXTで解凍すると、実行ファイルのTYPE.MTC、DIR.MTC、FKEY.MTCが出来上がる。このようにmabTermのオーバーレイの拡張子はMTCと決められている。

オーバーレイを実行するには、！マンドを使う。Lコマンドと同じように、SELECT キーを押してコマンドモードに移ってから、mabTerm＞！dir[RET]のように入力すると実行できる。

この3つはDOSのコマンドとほぼ同じ機能を持っている。DIR.MTCはmabTerm＞！dir ＊.txt[RET]とワイルドカードも使えるので、アップロードするファイルを確認するのに便利だ。TYPE.MTCはmabTerm＞！type logfile[RET]のようにしてダウンロードしたファイルを読むのに便利。mabTermはファンクションキーを自由に設定して使えるので、mabTerm＞！fkey 1,msx01508[RET]として、よく使う文字を設定しておくと便利だろう。

TransIt

ダウンロード

アスキーネットではTransItという転送プロトコルをサポートしていて、これを使ってバイナリファイルの転送を確実に行なうことができる。Lコマンドでもほとんどのファイルはダウンロードできるけど、TransItを使わないとダウンロードできないものもあるので注意しよう。

このTransItをmabTermで使えるようにするオーバーレイがTRANSITR.MTCだ。TRANSITR.MTCはプログラムサービスに入っているMTTRS101.LZHをPMEXTで解凍すると出来上がる。

実際にアスキーネットMSXからファイルをダウンロードするには次のようにする。まずアスキーネットMSXにログインしてフリーソフトウェアを蓄えてあるPOOL pdsに行こう。必要なファイルを選んでから、POOLのメニュープロンプトに戻る。〝POOL <pds>〟と表示されたらそれがPOOLのメニュープロンプトだ。プロンプトからdown transit [RET] と入力してTransItでのダウンロードを指定すると、〝TransItを起動してください。〟と表示されるのでここでmabTerm側のTransItを起動する。SELECTキーを押して、mabTerm＞！transitr [RET] と入力すればオーケーだ。

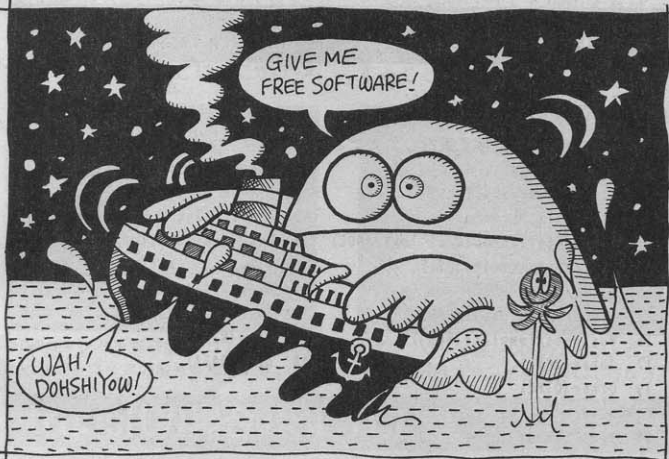
アップロード

TransItはダウンロードだけでなく、アップロードにも使える。Tコマンドでのアップロードだと文字化けと言ってときどき送信データがおかしくなることがあるけれど、TransItを使えばデータの誤りがないので安心だ。アップロードにはプログラムサービスのMTTRS101.LZHを解凍してできるTRANSITS.MTCを使う。

ここではPOOLではなく、アスキーネット上のエディターにアップロードする場合を例にとって説明しよう。アスキーネットのトップメニューからMENU>edit file[RET]と入力すると〝エディタコマンド>>〟とエディタのプロンプトが表示される。このプロンプトからt[RET]と入力するとTransItの送受信が可能だ。〝アップロード or ダウンロード (u/d) ?:〟と表示されたらu[RET]と入力してアップロードを選択しよう。すると〝TransIt を起動してください〟と表示される。ここでmabTerm側のTransItを起動すれば良いのだ。ダウンロードと同じように、SELECTキーを押して、mabTerm＞！transits -t filename[RET]と打ち込めばいい。filenameには自分で作っておいたファイルを指定しよう。終了メッセージが表示されたら見事アップロード成功だ。

mabTerm周辺アプリケーション

オーバーレイで広がるmabTermの世界

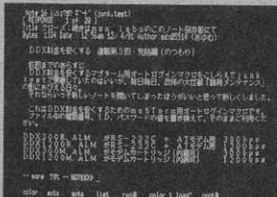
mabTermの機能を拡張するオーバーレイはユーザー自身が作ることもできる。実際にmabTermを使っているユーザーの中でもプログラミングの腕に憶えのある人たちが作ったオーバーレイも既にいくつか公開されているのだ。オーバーレイだけでなく、mabTermをもっと快適に使用するためのツールもそろえられている。これらは他のフリーウェアと同じように、ネットワークからダウンロードできる。その中でもお勧めのものをいくつか紹介しよう。

まぶたむ君キット

作者/Frodo (msx02368) 他

ひらがなやLEDタイプのフォントなど30種類以上のフォントが用意されている。気分によってフォントを変えるとネットワークにアクセスするのがさらに楽しくなるぞ。これなら女の子にもウケルかも。

まぶたむ君キットはオーバーレイではないが、mabTermの通信環境を楽しくするためのツールを集めたシリーズだ。mabTermはアルファベットやカタカナなど半角の文字フォントを変更することができるのだが、これはそのための楽しいフォントをまとめたもの。

まぶたむ君キットのほかに、アスキーネットPCSのPOOL msxには、FOED.ARKというフォントエディタも用意されている。人の作ったフォントに飽きたら、自分のオリジナルフォントを作ってアップロードしよう。

その他

作者/あゆむ (msx05514)

複雑なPADの設定変更を自動的に行ってくれるALM。アスキーネットMSXのあゆむさんの作。これでノートの読み書きにかかる料金がかなり節約できるのだ。DDXユーザーには嬉しいよね。

まぶたむ君の他にもまだ非公式ではあるが、テスト公開中のオーバーレイもいくつかある。QUICK-VANやYMODEM、ZMODEMなどの転送プロトコルをサポートしたもの。mabTermはDOS2には対応していないが、mabTerm上からDOS2のサブディレクトリ操作を行うためのオーバーレイなどだ。また、オーバーレイだけでなく、DDXなどの設定を行うALMがアスキーネットでテスト公開中だ。こうして、ユーザーの意見やユーザー自身の手で充実していくところが、すばらしいところだね

mabTerm開発秘話 RS232Cでアクセス 漢字が読みたくてしょうがなく作った

mabTermの歴史は、MSX2規格のマシンが出回り始めたころにまでさかのぼるそうだ。今では漢字が読み書きできるのは当たり前だけど、当時はPC-9801などの16ビットマシンでも漢字を読み書きするのは大変なことだった。MSXでも、モデムカートリッジには通信ソフトが内蔵されていたけど、RS232Cカートリッジには簡単なターミナルモードしかついていなかったのだ。ターミナルモードでは漢字はおろか、アップロードやダウンロードもできない。そこで、ないなら自分で作ってしまえというわけで、mabさんの手で生み出されたのがmabTermというわけだ。最初はRS232C専用だけだったのに、モデムカートリッジのユーザーからの反響も大きく驚いたそうだ。初期のmabTermは日本語入力もオートログインの機能も無かったが、ユーザーの要望を取り入れて、少しずつ機能アップしていった。ユーザーの反響と声援でmabTermはここまで成長してきたわけなのだ。

ところが、機能を充実した結果、プログラムサイズが大きくなりすぎ、これ以上の機能の拡張が難しくなってしまった。そこで出てきたのがオーバーレイというアイデア。オーバーレイ方式だと、複数の機能がひとつのメモリを共有するから、メモリの節約になる。さらに、自由に機能が追加できるという新しい世界が広がって、正に一石二鳥というわけだ。mabTermは当時好評だったMS-DOS用の通信ソフトCTERMを目標にして作られ、現在その機能はほぼ実現したという。そこで次はDOS2やMSX-View用のmabTermにも挑戦したいとのことだ。

さて、mabTermにはモデムカートリッジ用とRS232C用の2つのタイプがあることはもう知っているはず。しかし、実はもうひとつOタイプという謎のタイプがあるのだ。OタイプはRタイプをさらに高速化したもので、2400bps以上で通信しても文字の表示スピードが落ちないように工夫されているもの。2400bpsの高速モデムを使っているひとにはぜひおすすめだ。ただし、モデムカートリッジや、アスキーのRS232CカートリッジMSX-SERIAL232では動かないのが残念。

最後にmabTermの隠しオプションをこっそり教えてしまおう。mabTermを起動するときに、A>MTR -o[RET] とやってみよう。

PROFILE

馬渕 淳 msx01508(MSX) pcs24862(PCS) PFG01345(NIFTY)

大学に入学してMSX2を買ったのがMSXとの出会い。フリーソフトウェアの精神に共感して、mabTermやjtypeなどのソフトをネットワーク上で公開。他にもDOS2用のツール制作や、MS-DOSからMSX-DOSへの移植も進行中。最近MS-DOSマシンを入手して、MSXとのクロス開発にも挑戦。ただ冬の間はスキーに忙しく、開発が進まないのが悩みの種。

祝・MSXマガジン100号

100号記念、おめでとうございます。200号、いや300号、いや400号記念の時にも、ぜひ、お祝いの言葉を言わせてください。

エルフ 蛭田

POOLはフリーソフトウェアの宝庫

アスキーネットMSX
POOLシステムへアクセス

アスキーネットMSXの会員になれば、フリーソフトウェアの宝庫〝POOL(プール)〟に好きなだけアクセスできる。POOLとは、文字どおりネットワーカーたちが作ったフリーソフトウェアを蓄えておくところなのだ。

アスキーネットMSXにアクセスしたら、

pool <poolの名前>

だけでPOOLシステムに入ることができる。POOLの名前にはbegin、forum、magazine、pdsと4種類ある。beginはPOOLシステムを使うにあたってとりあえず必要だと思われるものが5つだけ入っている。forumはアスキーの雑誌のindexなど、magazineはMSXマガジンのショートプログラムアイランドのプログラムが登録されている。他のネットワーカーの作った〝フリーソフトウェア〟がドカドカ入っているのはpdsだ。

まずは〝POOLはこんな感じ〟というのをご覧あれ。

説明文のキーワードで検索

```
Enter #, <Q>uit, or <?>Help
POOL<pds> key
検索する文字列を指定してください。
mabTerm_________
________________
21 items found.

Enter #, <Q>uit, or <?>Help
POOL<pds> dir
  No. File Name        Type Kind  Author  YY/MM/DD  Bytes Access
-----------------------------------------------------------------
 1211 mttrs101.ish        T COMT msx01508 91/10/18   20720    54
      Desc: mabTerm v.2.00:overlay:Translt ver.1.01 bug fixed
  941 mtxm101.ish         T COMT msx01508 90/08/14   14965   189
      Desc: mabTerm ver.2.00:overlay:XMODEM ver.1.01 bug fixed
  928 mt200o.ish          T COMT msx01508 90/07/09   23895   113
      Desc: mabTerm ver.2.00.o:for RS232C(ｷｼｭﾆﾖｯﾃﾊ ｳｺﾞｷﾏｾﾝ)
  913 mttrs.ish           T COMT msx01508 90/06/13   14244   268
      Desc: mabTerm ver.2.00:overlay:Translt protocol
  912 mtcs1.ish           T COMT msx01508 90/06/13   22200   251
      Desc: mabTerm ver.2.00:overlay:'dir', 'type', 'fkey'
  909 mtbfin.lzh          B COMT msx01508 90/06/10   26752    66
      Desc: mabTerm ver.2.00: document for making overlay(fin)
  908 mtbdoc.ish          T DOC  msx01508 90/06/10   34618   160
      Desc: mabTerm ver.2.00 : document for making overlay
  907 mt200fin.lzh        B DOC  msx01508 90/06/10   29056    59
      Desc: mabTerm ver.2.00: document in 'fin' format
  906 mt200doc.ish        T COMT msx01508 90/06/10   33927   299
      Desc: mabTerm ver.2.00: document for RS232C&MODEMｶｰﾄﾘｯｼﾞ
  905 mt200m.ish          T COMT msx01508 90/06/10   23076   255
      Desc: mabTerm ver.2.00.m : executable for MODEMcartridge
#,#-#(Mark <RET>next <P>rev <C>ontinue <Q>uit
DIR>
```

POOLシステムのコマンド一覧

```
PDSライブラリシステムPOOL [PDS]

 1. インフォメーション    (info)   2. ライブラリシステムの使い方
 3. ファイルの拡張子の説明          4. 転送プロトコル設定   (setup)
 5. メニュー表示切り替え  (menu)   6. 逐次表示(選択可)   (browse)
 7. 一覧表示(選択可)      (dir)    8. 一つ前の選択に戻る    (undo)
 9. アップロード           (up)   10. ダウンロード          (down)
11. 全てのファイルを選択   (all)   12. 番号で検索          (number)
13. ファイル名で検索      (name)   14. 作者のIDで検索      (author)
15. 日付で検索            (date)   16. サイズで検索          (size)
17. アクセス回数で検索  (access)   18. ファイル種別で検索    (kind)
19. 簡単な説明で検索       (key)   20. 新しいファイルを選択   (new)
21. 終了                  (quit)
```

ファイルの種別で検索

```
Enter #, <Q>uit, or <?>Help
POOL<pds> kind
ファイルの種別を数字で選択してください。
  1: Netware(NETW)                        2: Communication Tools(COMT)
  3: File Converter(FICV)                 4: Device Driver(DEVD)
  5: Filter(FILT)                         6: Basic Files & Utilities(BAS)
  7: Documentation/General Texts(DOC)     8: Desk Accessory(DA)
  9: General Utilities(UTL)              10: Games/Fun(GAME)
 11: Music/Sound(MSIC)                   12: Graphics/Animation(GRPH)
 13: Library/Include(LIBR)               14: OS/Language(OS)
 15: Business/Template(BUSI)             16: News(NEWS)
 17: Jokes(JOKE)                         18: Data(DATA)
 19: Other(OTHE)
KIND> 10
55 items found.
```

ダウンロードのアクセス回数で検索

```
Enter #, <Q>uit, or <?>Help
POOL<pds> access
ファイルのアクセス回数を指定してください。
150__
Select 1: 以下  2: 同じ  3: 以上  ==> 3
Just a moment...
128 items found.
```

POOL pdsのメニューからdirと入力すると、ダダーッとPOOLに登録してあるフリーソフトウェアの一覧が表示される。でも、こんなにたくさんあっては、この中から自分の欲しいソフトを探すのは大変だ。そこでPOOLには、いくつかの検索方法が用意されている。ゲームやユーティリティーといったファイルの種別、説明文に含まれるキーワード、ダウンロードのアクセス回数など、いろいろな方法で検索できるわけだ。また、ファイルの種別で検索したあと、さらにその中から、アップロードした人のIDやアップロードした日付などで検索、といったように目的のソフトを絞り込むことができる。これなら、大量のフリーソフトウェアの中から自分の目的のソフトをすばやく見つけ出すことができるわけだ。

ダウンロードにチャレンジ!

ネットワークに蓄えられた情報を自分のMSXのフロッピーディスクの中にセーブすることを、〝ダウンロード〟という。POOLシステムに登録されているファイルをダウンロードする方法としては、アスキー形式、transltプロトコル、ZMODEMプロトコルの3種類ある(プロトコルとは、データをやりとりする方式のこと)。一番、一般的なのは、アスキー形式で、電子掲示板や電子メールをダウンロードするのと同じと考えていい。POOLに登録されているフリーソフトウェアもほとんどは、このアスキー形式でダウンロードすることができる。ただし、一部のバイナリー形式でアップロードされているソフトに関しては、transltプロトコルやZMODEMプロトコルを使う必要がある。ZMODEMプロトコルは、MSXでも使えないことはないけど、あまり一般的ではないようだ。transltプロトコルもモデムカートリッジ内蔵の通信ソフトでは使うことができないが、MSX TERMやすでに紹介したmabTermなどの通信ソフトを使用すれば、transltプロトコルでダウンロードすることが可能だ。

⬆DIRコマンドを実行後、ダウンロードしたいソフトウェアの番号を指定する。

⬆ダウンロードは、POOLのメインメニューからDOWNコマンドを実行して行なう。

transltの場合のSETUP例

```
Enter #, <Q>uit, or <?>Help
POOL<pds> setup
アップロードに使用するプロトコルを指定してください。
* 0: ASCII Transfer
  1: Translt Protocol
UP PROTOCOL>
ダウンロードに使用するプロトコルを指定してください。
  0: ASCII Transfer
* 1: Translt Protocol
  2: ZMODEM Protocol
DOWN PROTOCOL>
ダウンロードのプロンプトを指定してください。
* 0: PROMPT OFF
  1: PROMPT ON
DOWN PROMPT>
ファイル一覧のプロンプトを指定してください。
  0: PROMPT OFF
* 1: PROMPT ON
DIR PROMPT>

Enter #, <Q>uit, or <?>Help
POOL<pds>
```

SETUPコマンド

ダウンロードには3つの方法があることは、すでに書いたよね。SETUPコマンドは、そのうちのどの方法を使ってダウンロードするのかを設定する。transltプロトコルの場合の設定例を左下の表に示してあるので、参考にしてほしい。一度設定してしまえば、設定内容を変更するとき以外は再度設定する必要はないぞ。

⬆メッセージに従い、番号を選んでいけば、セットアップが完了するぞ。

DOWNコマンド

■アスキー形式

アスキー形式でダウンロードするときは、SETUPでの〝ダウンロードに使用するプロトコル〟を0番の〝ASCII Transfer〟に設定しておく。DOWNコマンドを実行したら、通信ソフトの〝記録開始〟や〝DOWN LOAD〟などの機能を起動して(ここでセーブするファイル名を決める)リターンキーを押せばダウンロード開始。終ったら、通信ソフトの〝記録停止〟などを実行する。詳しくはそれぞれの通信ソフトのマニュアルを参照してね。

■transltプロトコル

transltプロトコル(以下translt)を使うには、transltに対応した通信ソフトを使う必要がある。mab termの場合、オーバーレイ機能で、専用のtransltのプログラムを起動できるようになっている。

詳しい使い方は、それぞれの通信ソフトの説明書を参照してもらうことにするが、transltを使うと、複数ファイルをダウンロードする場合、POOLに登録されているファイル名で自動的にディスクにセーブされるので非常に楽だ。

⬆ほとんどのソフトは、アスキー形式(ISH形式)で登録されている。

⬆複数のソフトもそれぞれのファイル名で連続してダウンロードできる。

新アスキーネットのお知らせ

今回の特集記事中、アスキーネットMSXとありますが、'92年3月30日より、アスキーネットMSX、PCS、ACS、DPIの各サービスは新アスキーネットに移行し、統合された形で運営されることになりました。新アスキーネットにおいても、POOLシステムのサービスは続されますが、一部コマンド体系が変更される可能性があります。

なお、新アスキーネットは、登録料3000円、基本料金(1カ月に5時間まで)2000円、5時間を超えた場合、3分ごとに20円の利用料金がかかります。

問い合わせ先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
アスキーネット事務局
☎03-3486-9661
(土、日、祝祭日を除く10:00~17:00)

ネットワーカー必携のフリーソフトウェア

ネットワークに蓄えられているフリーソフトウェアをダウンロードしたり、アップロードしたりするとき、必ず、お世話になるツールがある。ここでは、ネットワーカーたちに必携のフリーソフトウェアをいくつか紹介しよう。

ISH.COM

作者 Ishizuka pcs20210(PCS)

ファイルコンバーターの決定版！

バイナリーファイル、たとえばマシン語プログラムなどをMSX-DOSのTYPEコマンドを使って表示しようとすると、たいていの場合画面がぐちゃぐちゃになってしまう。これはファイルの中にいわゆる〝コントロールコード〟と呼ばれているものが入っているせいで、パソコン通信でデータをやりとりする場合もこのコントロールコードが入っているとうまく送信や受信ができない。

そこで考えられたのが、データを一度コントロールコードが入ってないファイルに変換してから送って、受け取った側でまたもとのファイルに戻せればうまくいくじゃないか、ってこと。それをやってくれるのが〝ファイルコンバーター〟と呼ばれるもので、現在日本の石塚氏の考案した〝ISH〟(イシュ)と呼ばれるファイルコンバーターが全世界で通用するぐらい普及している。

ISHはバイナリーファイルをテキストファイルに変換するだけではなく、もとに戻すときに関係ない文字列が入っていても無視する機能だとか、電話回線のノイズなどによる〝キャラクター化け〟と呼ばれる現象(送ったのと違うキャラクタが送られてしまうこと)をある程度防ぐ(自動的にエラー訂正する)という機能も備わっている。つまりもうネットワーカー必携のアイテムだというわけだ。

この原稿を書いている時点での、MSX用ISHの最新版はISH110EP.COMだ。ISH.COMにリネームして使うといいだろう。

アスキーネットMSXのPOOLでは、ほとんどがこのISH形式で登録されているので、絶対必要なプログラムだ。

```
Copyright (C) 1986, 1987   by  M. Ishizuka
              modified   by  A. Shirai  &  M.Takenaka

Usage:
 A>ish fname [{/r|/a|/q}] [/c[d:]][/m[d:]][/9[d:]][/u[d:]][/?[d:]][/*[d:]][/lf]
 A>ish fname /s[{8|s|7}] [{/c|/m|/9|/u|/?|/*}[d:]] [{/n|/e}] [/t[num]]

  /r : restore new file(s)                  /a : restore all file(s)
  /q : restore with question
  /s : store a JIS8 format ish file         /s8: same as /s
  /ss: store a shift JIS format ish file    /s7: store a JIS7 format ish file
  /s3: store a JIS8 format 3 lines ish file
  /c : CP/M and/or MSX-DOS                  /? : other OSs
  /m : MS-DOS                               /9 : OS-9
  /u : UNIX                                 /* : all OSs
  d: : drive name (ex. A:)                  /lf: ignore CR and LF
  /n : no escape sequence                   /e : escape sequence
  /t : title                                num: number (0-65535)

  If switches are not specified, /r, /c, and /* will be assumed.

 ish abnormal end.

 A>
```

⬆A>ISHとだけ打ち込み、リターンキーを押すと、ヘルプメッセージが表示される。

ISH.COMの作り方

A>PMEXT ISH110EP.LZH ＊.＊

Mマガ3月号プログラムサービスには、ISHの最新バージョンがISH110EP.LZHというファイル名で入っている。PMEXT.COMとISH110EP.LZHを他のディスクにコピーして、MSX-DOSを起動したらAドライブにそのコピーしたディスクを入れて、

A>PMEXT ISH110EP.LZH ＊.＊

と実行すると、ISH110E.DOC、ISH110EP.COM、README.DOCの3つのファイルが作成される。拡張子が.DOCのファイルは〝ドキュメントファイル〟と呼ばれるテキストファイルなので、あとで紹介するJTYPEなどを使って読んでおこう。また、

A>REN ISH110EP.COM ISH.COM

と実行して、ファイル名をish.comに変更しておくこと。そうすれば、以後、ISHというコマンドで使用できるようになるわけだ。

ISH(テキストファイル)➡バイナリーファイル

A>ISH filename

拡張子が.ISHのファイルは、ほとんど、ISH.COMを使ってテキスト化されたファイル(以下ISHファイルと呼ぶ)だと思って間違いない。ISHファイルをもとのバイナリー形式に戻すには、

A>ISH FILENAME

とすればいい。たいていの場合は、拡張子が.LZHや.PMAのファイルが出来上がる。

POOLシステムなどから、ひとつのファイル名で複数のISHファイルを同時にダウンロードした場合でも、上記のようにすれば、それぞれもとのファイルに復元してくれる。また、ISH.COMはファイルの中から、ISHファイルだけを抽出して復元してくれるので、関係ない余分な文字などが含まれていても大丈夫だ。

⬆ISHのおかげでキャラクター化けという心配は、ほとんどなくなった。

バイナリーファイル➡ISH(アスキーファイル)

A>ISH filename /SS

さて、それでは、バイナリー形式のファイルをISHファイルにコンバートする方法だ。たとえば、TEST.LZHというファイルをISHファイルにするには、

A>ISH TEST.LZH /SS

とすれば、TEST.ISHというファイルが出来上がる。/SSは、おまじないのように憶えてしまおう。

ISHファイルはネットワークで送受信のときキャラクター化けなどを起こしても、自動修正する機能がある。もちろん、テキストファイルにISHをかけることもできるが、ISHをかけると、もとのファイルより、ファイルサイズは大きくなる。このため、ISH.COMは、後述するLHaやPMarcなどの圧縮プログラムと対で使われることが多い。

⬆バイナリーファイルをネットワークで送るには、ISHは欠かせないぞ。

PMext

作者 ぺぱあみんと★すたあ NCA000057(NIFTY)

高機能エクストラクター

パソコン通信でフリーソフトウェアをダウンロードするのにも結構時間がかかるので、通話料金が心配になる。通話料金をなるべく安く押えるにはダウンロードする時間が短ければ短いほどいいわけで、さらにダウンロードを短くするためにファイルサイズはなるべく小さいほうがいい。

そこで登場したのが〝圧縮ツール〟と呼ばれるソフト。いくつかのプログラムやファイルを全部まとめて小さくすることができるのがこのツールだ。

ファイルをまとめることを、〝書庫に入れる〟、〝圧縮する〟、〝凍結させる〟などといい、まとめたファイルをもとに戻すことを〝書庫から出す〟、〝展開する〟、〝解凍する〟などと言う。

アスキーネットMSXのPOOLに登録されているフリーソフトウェアは、大半が圧縮ツールを使って圧縮してある。圧縮ツールもいろんな種類があるけれど、現在、MSXでスタンダードになってるのが、PMarc(ピーエムアーク)と呼ばれるもの。PMextは、PMarcを使って圧縮されたもの(拡張子が.PMA)を展開するのに使うツールだけど、この他に、LHaという圧縮ツールを使って圧縮されたもの(拡張子が.LZH)にも対応していて展開することができる。

使い方は簡単。圧縮されたファイルが〝TEST1.PMA〟または〝TEST2.LZH〟だったら、

A>PMEXT TEST1 *.*
A>PMEXT TEST2.LZH *.*

で展開できる。

PMextの作り方

A>PMEXT222

PMEXT自体も圧縮されている。プログラムサービスを使う人は、PMEXT222.COMを他のディスクにコピーして、そのディスクをAドライブに入れて、MSX-DOSで

A>PMEXT222

とするだけで説明が出るので、Extract? (y/n)に対してYを入力してやればあとは勝手にPMEXT2.DOCとPMEXT.COMが展開される。

アスキーネットMSXでダウンロードする人は、POOL PDSの1176、pmext222.ishをダウンロードしてからISHで復元しよう。

```
PMext Version 2.22 for 34K CP/M(Z80)
Copyright(C) 1990,1991 by Yoshihiko Mino.

Usage:
 PMEXT <archive> [[dev:]<entryname>[=<filename>]][/A/B/C/I/L/M/N/Pn/Q/W]]

Options:
 /A : Extract with attribute        /B : Binary file(ignore EOF)
 /C : Check CRC of members          /I : Indifferent to unmatching members
 /L : Display list of members       /M : Nondisplay memorandums
 /N : Nondisplay hex-counter        /P : Output by the page
 /Q : Work with question            /W : Overwrite without question

Examples:
 A>PMEXT B:SAVE              ; Display list of members in B:SAVE.PMA
 A>PMEXT B:SAVE *.COM/L      ; Display list of COM-members in B:SAVE.PMA
 A>PMEXT SAVE B:             ; Extract all members in SAVE.PMA to drive B:
 A>PMEXT SAVE READ.ME=*.DOC  ; Extract READ.ME as READ.DOC in SAVE.PMA
 A>PMEXT SAVE CON:READ.ME    ; Display contents of READ.ME in SAVE.PMA
 A>PMEXT SAVE EXE:TERM       ; Execute TERM.COM in SAVE.PMA
 A>PMEXT SAVE /C             ; Check all members in SAVE.PMA

A>
```

⬅いろいろなオプションが用意されている、PMext。

PMarc

作者 ぺぱあみんと★すたあ NCA000057(NIFTY)

PMファミリーの圧縮プログラム

上のPMextで展開できる、圧縮ファイルを作るためのツールがこのPMarcだ。圧縮ツールは、パソコン通信でなるべくダウンロードする時間を短くしたりする他にも、1枚のディスクにいっぱいファイルを詰め込みたい場合などにも非常に有効に利用できる。

使い方は簡単。例えば、TEST1.TXTを、TEST.PMAというファイルに圧縮するなら、

A>PMARC TEST TEST1.TXT

でいいのだ。最初が圧縮されたファイル名、あとに圧縮するファイルを並べる。?や*のワイルドカードも使える。

〝PMファミリー〟と書いたけど、他にも自動展開(拡張子が.COMになって、実行すると自動的に展開する。PMEXTが圧縮されててPMEXTがないと展開できなかったら困るから、この形式で圧縮されている)のファイルを作成するPMSFX、そして自動展開実行する(拡張子が.COMになっていて、実行するたびに本体メモリに展開して実行する。ディスクに記録されるものは本体よりかなりサイズが小さいものになるので、省ディスクができることになる)ファイルを作成するPMEXEなんていうのもある。これらすべてを総称して、PMファミリーというわけだ。

```
MSX-DOS version 1.03
Copyright 1984 by Microsoft

COMMAND version 1.11

A>pmarc cg03 cg03.sc7

PMarc Version 2.00 for 46K CP/M(Z80)
Copyright(C) 1990 by Yoshihiko Mino.

Archive file = cg03.PMA (NEW)

  CG03    .SC7  Compressing 01F6/01F6  17.8%  Adding  Done.

A>
```

⬆PMarcは、MSX用の圧縮ツールの中でも、高い圧縮率を誇る。

LHrd

作者 斉藤弘明 MHC02622(NIFTY)

LHrdは、圧縮ツール〝LHa〟で圧縮された、拡張子が〝.LZH〟のファイルを展開するツールたが、拡張子が〝.LZH〟の中には、PC-9801などの〝LHa〟を使って圧縮されているものもあり、LHrdではそれらのファイルを展開することができない。上で紹介したPMextを使えば、PC-9801のLHaで圧縮したファイルでも、MSXのLHaで圧縮したファイルでも展開できるので、そちらで展開すれば問題ないが、拡張子で展開ツールを使い分けたいならばLHrdを使うのもいいだろう。

LHrdはLHaとセットでアップロードされている。アスキーネットMSXでLHaとLHrdを入手したい人は、741,742,743,760,761,771に関連ファイルがあるので、よく説明を見てからダウンロードしよう。

LHa

作者 斉藤弘明 MHC02622(NIFTY)

LHaは、〝.LZH〟のファイルに圧縮するツールだ。PC-9801などで、現在標準で使われている圧縮ツールが同名の〝LHa〟なのだが、こちらのLHaは別モノ。じつはPC-9801のLHaの古いバージョンは〝LHarc〟という名前で、ひとつのプログラムで圧縮・展開できるツールだけど、MSXの場合、容量的な問題やスピード的な問題から、〝圧縮する〟ツールと〝展開する〟ツールのふたつに分けてLHarcが移植された。それがLHaとLHrdという名前になったというわけだ。

PC-9801ではPM arcで圧縮されたものは展開できないようなので、機種にこだわらないグラフィックデータなどはLHaを使おう。このLHaで圧縮されたものは、98のLHaでも展開することができる。

祝・MSXマガジン100号

私の初仕事は、Mマガ用のメーカーコメント作成だった。覇邪の封印が人気投票で2位にランクされたのだ。何年前だったかな？
工画堂スタジオ広報 トニー

フリーソフトウェア 特選集

おまちかね。アスキーネットMSXのPOOLから、フリーソフトウェアの優れものを大紹介するぞ。ページの都合であまり紹介できないので、今回はツールを中心に9本のフリーソフトウェアを選んでみた。

FMTM　作者 M.Horii PACKMAN(FALCON-NET)

DOS2専用のファイル管理ツール

〝ファイル管理ツール〟というのは、MSX-DOSのコマンドを使わなくても、ディレクトリを取ったり、ファイルをコピーしたり、ファイルの内容を見たり、ファイルを実行したり……などなど、いろいろできるツールのこと。画面いっぱいにファイル一覧などがきれいに整備して配置されてて、MSX-DOSのコマンドラインでコマンドを入れなくてもほとんどのことができてしまうので、〝ビジュアルシェル〟と呼ばれることもある。

この〝FMTM〟は、MSX-DOS2でそういうファイル管理ツールを実現したものだ。

さて、展開方法を説明しておこう。FMTM080.LZHとPMEXT.COMが入っているディスクをAドライブに入れて、

A>PMEXT FMTM080.LZH ＊.＊

でFMTMが取り出せる。アスキーネットMSXでダウンロードする人は1260番のFMTM080.ISHをダウンロードしよう。

FMTM080.LZHを展開すると、FM.BAT,FMTM.CNF,FMTM.COM,FMTM.MAN,README.DOCの5つのファイルが作成される。README.DOCとFMTM.MANは説明書なので読んでおこう。

FM.BAT,FMTM.CNF,FMTM.COMの3つのファイルがあるとFMTMを動作させることができる。とりあえず、上で展開したそのままの状態で、

A>FM

と入力してみよう。FMTMが起動される。

FMTMでは、常にカレントディレクトリのファイル一覧と、サブディレクトリがあればそれも表示される。左上の方には、ディスク情報として、空き容量とフォーマットの種別が、また、右上の方にはカレントディレクトリのファイルの数、そしてファイルサイズの合計が表示される。

⬆ファイルの一覧、ディスクやファイルの情報、コマンドがきれいに配置されている。

また、上の真中はカーソル位置のファイルのファイル情報が表示される。カーソルはカーソルキーで動かすことができるので、とりあえずいろいろ動かしてみよう。

選びたいファイルにカーソルを持っていってTABキーを押すことにより、ファイルを選択することができる。選択を解除したい時は、選択されたファイルでTABキーをもう一度押せばよい。スペースキーでもTABのかわりになるけど、スペースキーの場合はカーソルが次のファイルに移ることになる。たくさん選択したい場合などは便利だね。また、SELECTキーですべてのファイルを選択したり、解除したりできる。

画面の一番上にはコマンドが表示されている。例えば、C：複写のCをキーボードから入力することによって、上で選択したファイルを他のディレクトリやディスクにコピーすることができる。複数ファイルをコピーしたい時など、いちいちMSX-DOSで

COPY AAAAA B:
COPY BBBBB B:

……などといちいちやっていたのがウソみたいに楽になるのだ。

また、リターンキーを押すと、カーソル位置のファイルの種類を自動判別して、サブディレクトリだった場合はディレクトリの移動を、実行ファイルであればそのファイルを実行……などなど、らくらく操作ができる。

他にも圧縮ファイルを展開したり、いろんなことができるけど書ききれなかった。是非マニュアル(FMTM.MAN)をしっかり読んで使ってみよう。もうFMTMなしではファイル管理できなくなるかもしれないぞ。

ファイルの圧縮や展開もカンタン!!

⬆いくつかのファイルを選んで他のディスクにコピーするのも簡単なのだ。

⬆FMTM.CNFに圧縮ツールや展開ツールなどを登録しておくと簡単に呼び出せる。

AEG　作者 AEG TTA43611(PC-VAN)

DOS1用ファイル管理ツール

前のFMTMはMSX-DOS2専用なので、MSX-DOSしか持ってないから使えないよ〜という人もいると思うけど、MSX-DOS1用のファイル管理ツールもちゃんとあるのだ。それがこの〝AEG〟だ。

MSX-DOS1用なので、階層ディレクトリ関係のことは、いっさいできないんだけど、その他の機能はFMTMに負けず劣らずといったところで、圧縮ファイルの展開やISHファイルの展開、日本語アスキーファイルの表示やグラフィックの表示などもできる。FMTMのところで書けなかったんだけど、FMTMもAEGも、いろんな機能は他の実行ファイルを呼び出すことにより実現されている。つまり、圧縮ファイルの展開をしようと思ったらLHRD,PMEXT,UNARCなどを別に用意しておく必要がある。

さて、このAEGはアスキーネットMSXでは、POOL pdsの1229番にAEG101.ISHで登録されている。

AEGを展開するには、AEG101.PMAとPMEXT.COMを他のディスクに移してそのディスクをドライブAに入れ、

A>PMEXT AEG101 *.*

でオーケーだ。AEG.COM,AEG100.DOC,AEG101CH.DOCの3つのファイルが作成される。AEG100.DOC,AEG101CH.DOCは説明書なので、使う前に必ず読んでおこう。AEG.COMだけあれば実行することができる。

AEG Ver.1.01はまだ暫定版で、いくつかのバグが発見されている。

①一番最初に表示されるファイルを削除すると、ディスクのファイルが表示されなくなる。

②/Dオプションは、以下に示すようにスペースを入れたり、他のオプションを先につけたりしないこと。

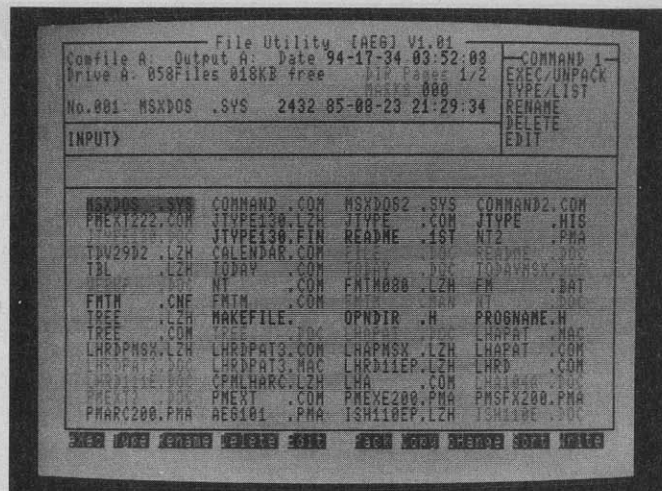
A>AEG/DAAHR(可)

A>AEG /DAAA(不可)

A>AEG/R/DBBB(不可)

③2DD、9セクターフォーマット以外のディスクには対応していない。

など、詳しくはプログラムサービスに収録してあるAEGBUG.DOCを読んでほしい。

ともかく、今後のバージョンアップに期待しよう。パソコン通信でフリーソフトウェアをダウンロードしてると、バージョンアップしたときに最新版がすぐ入手できるのも魅力だね。

ファイル名が色分けされて表示されてるから、どれが何のファイルかすぐにわかる。

JTYPE　作者 mab msx0508(MSX)

DOS1で漢字テキストをタイプ

MSX-DOS2なら、漢字(全角文字)テキストの表示が簡単にできるけど、MSX-DOS2を持ってない人には、漢字テキストを読むのはちょっとした工夫が必要だった。

このJTYPEは、MSX-DOS1で漢字テキストを表示するためのツールだ。TYPEコマンドの代わりに使うといい(ただし要漢字ROM)。

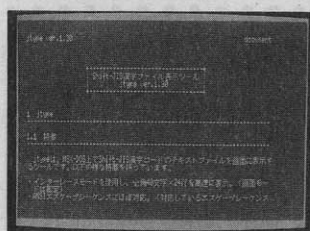
アスキーネットMSXではPOOL PDSの1217番、〝JTYPE130.ISH〟で登録されている。JTYPE130.LZHとPMEXT.COMの入っているディスクを入れて、

A>PMEXT JTYPE130.LZH *.*

で5つのファイルが取り出される。

まずは普通のTYPEコマンドで

A>TYPE README.1ST

とすると、簡単な説明が出るので、それにならって

JTYPEで表示してみたところ。RGBディスプレイじゃないとちょっと辛いかな。

A>JTYPE -M JTYPE130.DOC

とすれば、マニュアルが読める。最近のフリーソフトウェアのマニュアル(拡張子が.DOCや.MANのもの)は、ほとんど漢字テキストで書かれているので、このJTYPEを使えば読めるわけだ。MSX-DOS2でも、普段から漢字モードを使うとスピードが著しく遅くなるので、漢字テキストを読むときだけこのJTYPEを使うのがいいかも。

NT　作者 MERON NAT23181(ナツメ)

漢字テキスト表示ツールその2

このNTも、左のJTYPE同様漢字テキストを表示するツールだ。JTYPEとの決定的な違いは、JTYPEがスクリーン7でインターレスモードを使って漢字を表示していたのに対し、このNTでは同じスクリーン7でも縦長の漢字を表示している。行と行の間に2ドットの間隔を空けて読みやすくしているという親切設計だ。

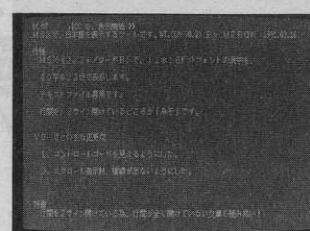
また、JTYPEになかった機能としては、NT実行中にキー操作により逆行なども可能になっている。例えば、カーソルキーの左を押せば約11ページ前に戻り、右を押せば約11ページ先に飛ぶ。〝T〟キーを押せば読み込まれているファイルの先頭を表示する、などなど。

アスキーネットMSXではPOOL pdsの1179にNT2.ISHで登録されている。展開方法は、NT2.PMAとPMEXTの入っているディスクで、

A>PMEXT NT2 *.*

でオーケー。NT.COMとNT.DOCのふたつのファイルが取り出される。

NT.DOCを読めば、使い方とキー操作の説明が書いてあるよ。

JTYPEとNTは比較的使用目的が似ているツールソフトだけど、ちょっと違う部分をうまく使い分けてもいいかもしれないね。

NTで表示してみたところ。左のJTYPEと比べて、キミはどちらがいいかな？

MAKIちゃんローダー&セーバー

作者 MERON NAT23181(ナツメ)

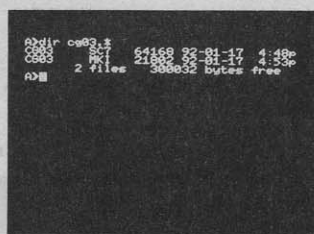
MAKIちゃんフォーマットなら、他機種のデータも表示可能!!

パソコンには、MSXを含めてたくさん種類があるけど、ドットのサイズとか、発色数だとかが機種によってまちまち。当然、グラフィックデータのセーブ形式も全然違う。

そこで、他機種で書かれた絵でも見ることができるように、共通のフォーマットが作れないか?ということで作られたのが〝MAKIフォーマット〟と呼ばれる形式。つまり、MAKIフォーマットのグラフィックデータなら、機種に関係なく画像を表示できるわけだ。もちろん、それぞれの機種に応じたMAKIちゃんローダーとセーバーが必要だけどね。

このほかにも、同じような目的で作られたものに〝NAPLPS〟や〝QLD〟や〝MAGフォーマット〟などがある。上記の中でNAPLASだけは、ちょっと特殊で、1枚の完成された画像をセーブするのではなく、画像を描く手順をセーブするものだ。そのための専用エディターが用意されていて、簡単なアニメーション処理も可能だ。

最近、ネットワークで画像のやり取りをする場合、MAKIフォーマット(拡張子が〝.mki〟)と、MAGフォーマット(拡張子が〝.mag〟)が一般的になっているようだ。

⬆MAKI.COMのヘルプメッセージ。いろいろなオプションスイッチがある。

⬆右上の画像データをMAKIフォーマットにすると、ファイルサイズは小さくなる。

⬆MAKIS.COMで、今月号のCGマシーンのグラフィックをMAKIフォーマットに変換。

さて、そのMAKIフォーマットで画像をロードして表示したり、ネットワークに掲載するためにセーブしたりするプログラムのMSX版がここで紹介する〝MAKIちゃんローダー&セーバー〟だ。

アスキーネットMSXのPOOLpdsの1064番〝MAKIMX 12.ISH〟がまきちゃんローダー、1065番の〝MAKISMX6.ISH〟がまきちゃんセーバーだ。絵を見るだけだったら、とりあえずMAKIちゃんローダーだけダウンロードすればいい。

展開するには、MAKIMX12.LZH, MAKISMX6.LZH,PMEXT.COMのあるディスクで、

```
A>PMEXT MAKIMX12.LZH *.*
A>PMEXT MAKISMX6.LZH *.*
```

でローダーとセーバー、両方展開できる。それぞれ本体と説明書のふたつのファイルが出てくるので、説明書をよく読んでから使おう。

激突! 質並べ

作者 SATICO msx05323(MSX)

古典的な七並べなんだけど……

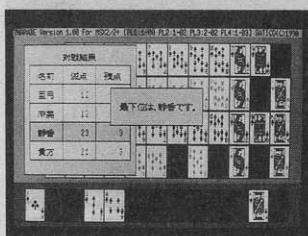
アスキーネットMSXのPOOLには、ツールばかりじゃなく、ゲームもあるのだ。

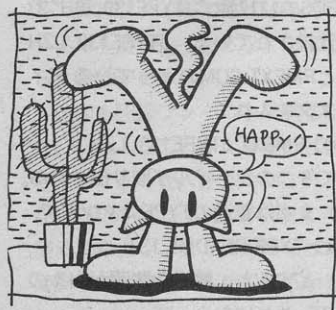
この〝激突!質並べ〟は、コンピューターが操作する女の子3人と、誰でも知ってるカードゲーム〝七並べ〟で対戦するゲーム。ルールが簡単なので誰にでもお手軽に遊べるゲームだ。

アスキーネットMSXにはPOOL pdsの1003番、7NARABE.ISHで登録されている。7NARABE.LZHとPMEXT.COMのあるディスクで、

```
A>PMEXT 7NARABE.LZH *.*
```

とやると、カードのデータやグラフィクデータなど、9個のファイルが出来上がる。このうち、README.DOCは説明書なので、なくてもゲームをすることができるぞ。AUTOEXEC.BASを起動すればゲームがスタートする。

ゲームのルールは、七並べでも〝持ち札のまわりを囲まれると、そのカードが出せなくなる〟というもの。よくわかんなくても、ゲームを何度か実際にやってみれば、簡単なルールなのですぐわかると思う。4人のプレイヤーの誰かが、出せるカードが1枚もなくなったら局面が終了して、得点が計算される。自分の持ち点が0になるとゲームオーバーだけど、コンピューターを負かせると、なんと女の子が脱いだグラフィックがでる(きゃ〜えっち)。

⬆七並べに新たなルールを追加することで、楽しめるゲームになっている。

操作は簡単。ジョイスティックかカーソルキーでカーソルを移動させて、スペースキーかトリガー1で出すカードを決定する。パスするときはトリガー2かPキーだ。

LZCOM

作者 岡本憲昌 JN2LHU@JN2BDS

COMファイルの圧縮ツール

LZCOMは、COMファイル(MSX-DOSでその名前を入力することによって実行することができるファイル)を圧縮するツールだ。前に紹介したPMARCなどは、圧縮するとPMEXTなどで展開しないといけなかったけど、このLZCOMはちょっと違う。拡張子が〝.COM〞のものだけ圧縮できて、これで圧縮したものも拡張子が〝.COM〞になる。その圧縮されたファイルをMSX-DOSで実行すると、RAMにプログラムが展開されて、そのままプログラムが実行される。つまり、実行する度にいちいち展開されることになるけど、圧縮してないCOMファイルとまったく同じ感覚で使えるようになるのだ。

このLZCOMによりCOMファイルを圧縮してサイズを小さくしておくことによって、ディスクの使用領域を減らすことができるので、1枚のディスクを有効に利用することができるようになるのだ。

前に紹介したPMARCでも、PMEXEというツールを使うことによって同じ事ができるけど、こちらの方が〝お手軽に〞使うことができそう。

このLZCOMは、アスキーネットMSXのPOOL pdsの1175番にLZCOM008.ISHで登録されている。

展開方法は、PMEXT.COMとLZCOM008.LZHのあるディスクで、

A>PMEXT LZCOM008.LZH *.*

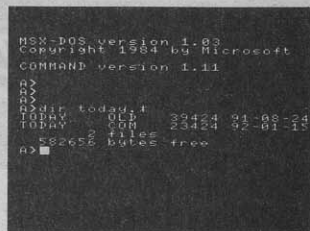
で、LZCOM.COMとLZCOM008.DOCが取り出される。LZCOM008.DOCは説明書なので、ひととおり目を通しておいた方がいいだろう。

使い方は簡単。たとえば、TEST.COMを圧縮したかったら、

A>LZCOM TEST.COM

と実行すればよい。DIRすると、TEST.COMとTEST.OLDのふたつのファイルになっている。拡張子が〝.OLD〞の方は、LZCOMをかける前のTEST.COMだ。一度LZCOMをかけると元に戻すことができないので、このTEST.OLDの方は、べつのディスクに保存しておいた方がいいだろう。TEST.COMは圧縮されたファイルで、今までのTEST.COM同様に使うことができる。

試しにPMEXT.COMに試してみたところ、元が12928バイトだったのが、9216バイトになった。実行したときに圧縮されたファイルを展開してるんだけど、展開スピードが十分速いので、スピードが落ちた、という気もあまりしない。

⬆下で紹介しているTODAY.COMを圧縮してみた。圧縮にかなり時間がかかる。

⬆TODAY.OLDがもとのTODAY.COMでファイルサイズがずいぶん小さくなった。

TODAY

作者 morimori pcs30807(PCS)

今日が何の日か表示する

〝TODAY〞は、AUTOEXEC.BATなどで呼び出すことによって、ディスクを起動したとき、その日の行事や、友人の誕生日などを表示するプログラムだ。

たとえば、MSXマガジンの発売日は、MONTHLY.TBLというファイルに記録されていて、毎月8日になると表示される(右下の写真は、TODAY.CNFでイベントの表示をOFFにしている)。

〝TODAY〞のオリジナルはPC-9801版で、それをMSX版に移植したのは、FUNTA(msx05186)さんだ。

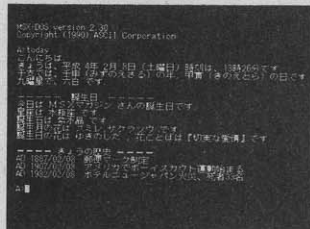
TODAY Ver.2.9は、MSX-DOS2専用だ。Ver.2.8ならばMSX-DOS1用もある。アスキーネットMSXのPOOL pdsの1182番の〝TDV29D2.ISH〞がMSX-DOS2用TODAY Ver.2.9、969番の〝TDV28D1.ISH〞がMSX-DOS1用のTODAY Ver.2.8だ。

展開方法は、TDV29D2.LZH(またはTDV28D1.LZH)とPMEXT.COMが入っているディスクで、

A>PMEXT TDV29D2.LZH *.*

とすれば、8つファイルが取り出される。さらに中に入っているTBL.LZHを

A>PMEXT TBL.LZH *.*

として、展開する必要がある。いろいろなイベントの日を記録しているTBLファイルは数が多く、サイズも大きくなるので、たっぷり余裕のあるディスクで展開してほしい。また、拡張子が〝.DOC〞の説明書を読んでおくこう。

⬆今日は何の日かな? わお、MSXマガジンの誕生日だ(わざとらしい)。

TREE

作者 mab msx01508(MSX)

階層ディレクトリーを表示

TREEはMSX-DOS2の階層ディレクトリーをわかりやすく画面に表示するツール。当然MSX-DOS2専用のツールだ。いままで紹介したツールに比べるとちょっと小物かもしれないけど、こういう小物ツールがいっぱいあっても役にたつのだ。アスキーネットMSXには、こういった小物ツールもいっぱい登録されてるぞ。

TREEは、POOL pdsの1062番にTREE.ISHで登録されている。TREE.LZHとPMEXT.COMのあるディスクで、

A>PMEXT TREE.LZH *.*

で展開することができる。展開すると、11個のファイルが出てくるけど、TREE.COMがプログラム本体、TREE.DOCが説明書で、あとの9個のファイルはすべてC言語のソースファイル関連だ。

C言語やアセンブラで書かれたツールの中には、このTREEのようにソースファイルがいっしょに入っているものも少なくない。その言語を勉強しようとする人なら、先輩の書いたお手本として勉強に役にたつだろうし、その言語が使える人ならば自分の好きなように改造して使うこともできるわけだ。

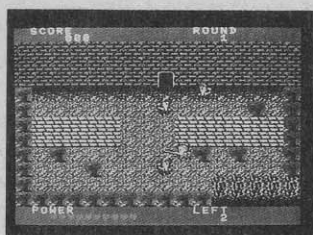
A>TREE

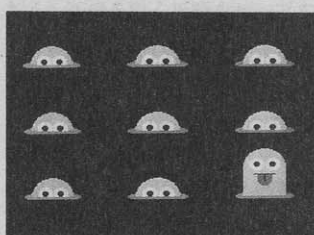
とすると、カレントディレクトリーより下のディレクトリー名と、その中に含まれるファイル名がすべて表示される。TREEの後に-dを付けるとディレクトリー名だけ表示されるぞ。

⬆TREE -dで表示した画面。DOS2ユーザーには、とても重宝するツールだ。

まだまだあるぞフリーソフトウェアの秀作たち!!

GAME

ゲームも１本、前で紹介したけど、まだまだいろいろ登録されている。トランプゲームやパズルゲーム、クイズゲームなどから、アクションゲームまでジャンルもいろいろ。ちょっとえっちな野球拳ゲームもあるぞ。他にも、同人ソフトのデモ版や、アスキーの名作〝カオスエンジェルズ〟のデモ版なんてのも登録されているのだ。短いショートプログラムもあれば、超大作まである。昔編集部で禁止令が出るほど流行った、あるゲームもこのPOOLpdsが出どころなのだ。ゲームはkindコマンドの10番で検索できるぞ。

BLADE
作者/BLITZ(msx05432)

pool pds 983番、BLITZさん作の格闘アクションゲーム〝BLADE〟だ。ゲームとしてはいまひとつかもしれないけど、グラフィックがなかなかイカす。

もぐらたたきゲーム
作者/ひっとまん(msx03660)

POOL pds 1153番、ひっとまんさん作のもぐらたたきゲームだ。単純なゲームなんだけど、こういう単純なゲームこそ熱くなれるのだ。

```
 No. File Name        Type Kind  Author  YY/MM/DD  Bytes Access
-----------------------------------------------------------------
1155 OUTRUN.PMA          T GAME msx03660 91/07/30   1672    62
     Desc: 短いゲーム『オウトラン』 By ひっとまん
1154 HANGMAN.PMA         T GAME msx03660 91/07/30  10110    41
     Desc: ターボR以降用『ハングマン』 By ひっとまん
1153 MOGURA.PMA          T GAME msx03660 91/07/30   1830    31
     Desc: ターボR以降用もぐら叩きゲーム By ひっとまん
1118 HAYA3.BAS           T GAME msx01374 91/06/02   3455    48
     Desc: 早押しクイズのメインプログラムです
1088 TIMERBAL.ISH        T GAME msx05514 91/04/13  13232   130
     Desc: ｱｸｼｮﾝｹﾞｰﾑ ﾀｲﾏｰﾎﾞｰﾙﾉ ｱｿﾍﾞﾙ ﾃﾞﾓ ﾊﾞｰｼﾞｮﾝ
1023 98ATTACK.ISH        T GAME msx05323 90/12/22   5898   139
     Desc: 98ATTACK.ISH  MISSION:DESTROY 98s  use ish & lharc
 983 blade.ish           T GAME msx05432 90/10/21  22100   130
     Desc: いちおう、格闘ｱｸｼｮﾝｹﾞｰﾑです。browseしてみてね、と
 939 ishi.bas            T GAME msx05281 90/08/09   5704    73
     Desc: いしなげゲーム
 924 nara.ish            T GAME msx01754 90/06/18  20060    93
     Desc: ならくんげーむ  （アクション・ぱずる？？？）
 923 nara2.ish           T GAME msx01754 90/06/18  10898    73
     Desc: ならくんげーむ    ＩＩ
 922 ai.ish              T GAME msx01754 90/06/18  14071    78
     Desc: わんだーあいちゃん  要  ＭＳＸべーしっ君
 894 maztsu.ish          T GAME msx05281 90/06/04  16200   112
     Desc: ﾏｼﾞﾉ ﾂﾙｷﾞ      ｶｲﾌﾞﾂ ｦ ﾀｵｼﾃ ﾏｼﾞﾉﾂﾙｷﾞ ｦ ｳﾊﾞｳ ｹﾞｰﾑ
 703 GAME.ISH            T GAME msx01754 89/12/05  12659   134
     Desc:  ショートゲーム  これくしょん？  ﾖｳ LHRD.COM
```

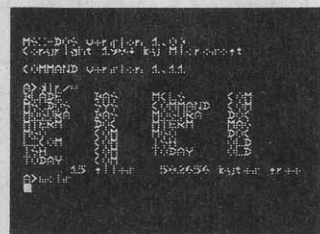
JOKE

```
 No. File Name        Type Kind  Author  YY/MM/DD  Bytes Access
-----------------------------------------------------------------
1283 F22.ISH             T JOKE msx01754 92/01/01  11601    18
     Desc: ふかま～ち’ｓ  １９９２  HAPPY NEW YEAR..
1227 USAMODE.ISH         T JOKE msx05514 91/11/07   3999    28
     Desc: ＭＳＸのキャラクターフォントを海外版に
1182 tdv29d2.ish         T JOKE msx05186 91/08/24 122588    44
     Desc: TODAY Ver.2.9 Rev.3.8 MSX-DOS2専用 今日は何の日?
1173 bo05.ish            T JOKE msx01517 91/08/12  27383    44
     Desc: ぼよよん予備通信＃０．５出張版(ish & PMarc)
1172 SAND3.ISH           T JOKE msx05294 91/08/11   1997    19
     Desc: 『砂の嵐・バグ修正版』やっとV9938対応になりました.
1157 HITTOOLS.PMA        T JOKE msx03660 91/08/01  15548    41
     Desc: JOKEﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑとｾﾝﾀﾘﾝｸﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ By ひっとまん
1127 SAND2.ISH           T JOKE msx05294 91/06/25  36848    64
     Desc: 超高速ﾘｱﾙｱﾆﾒｰｼｮﾝ(効果音付き)『砂の嵐』ish&自己解凍
 972 marufont.ish        T JOKE msx03370 90/09/17   1497    72
     Desc: HALNOTE用のFONT(丸文字)です。
 440 combow.ark          B JOKE msx02368 89/02/12    768    63
     Desc: DO NOT ask!
 362 melt.ish            T JOKE msx00229 88/12/06   4233   178
     Desc: ｶﾞﾒﾝｶﾞ ﾄﾛﾄﾛ  (Bugｦ ﾄｯﾀ ﾊﾞｰｼﾞｮﾝﾃﾞｽ)
 352 BBFONT.ARC          B JOKE msx03392 88/11/27   1536   113
     Desc: mabTermﾖｳ ｼﾞｮｳﾀﾞﾝﾌｫﾝﾄ ﾀﾞｵ(TransIt)
 338 kkill.ish           T JOKE msx02368 88/11/10   7284   148
     Desc: ＰＣＳのjunk.testより、転載。
 337 msxmark.ish         T JOKE msx02875 88/11/08   1285    88
     Desc: msx2.ishﾃﾞ ｼﾖｳｽﾙ ﾃﾞｰﾀ ﾃﾞｽ ｵｸﾚﾃ ｽﾐﾏｾ
```

フリーウェアだからこそできるのがこの〝ジョーク〟のプログラムだ。何の役にもたたないんだけど見てて楽しいプログラム、笑いの取れるプログラムなどがこのジョーク(kindコマンドの17番)に分類されている。

例えば、1283番のF22はふかま～ちさんからの年賀状。1227番のUSAMODEはMSXのキャラクターフォントを海外版のMSXのものにするだけのソフト。1173版の砂の嵐は、放送をしてないテレビの〝ザー〟ってのをMSXで表現したもの。などなど、〝あまり役にたちそうにないソフト〟(と書いたら怒られそうだけど)が満載だ。

他にもMSX1でMSX2の起動時の画面を出すプログラムや、画面がユサユサ揺れるプログラム、SCREEN 0の画面が崩れていくプログラム、HALNOTE用の丸文字(女の子文字)のフォント、はたまたちょっとドキっとさせられる意地悪なソフトなどもある。

とにかく、JOKEには楽しいソフトがいっぱいある。暇にまかせてダウンロードして見てみよう。

MCLS
作者/八丁堀(msx01842)

なんとPOOL pds １番、八丁堀さん作の〝MCLS〟実行中の画面。変な画面クリアーだ。しかし記念すべき第１番はJOKEプログラムだったんだね。

GRAPHIC

グラフィックのデータはとにかくいっぱいある。グラフィックの1枚絵から、自然画デジタイズ、またストーリーのついた簡単なアニメなんてのもあるのだ。グラフィックファンの人は、ぜひダウンロードしてみよう。自分で絵を書いてアップロードしてたくさんの人に見てもらえるのもいいね。

グラフィック関係は、ツールも含めてkindコマンド12番だ。

MINDY TERM
作者/MINDY(msx05544)
MAG形式でPOOL pdsに登録されている、みんだ☆なおさんのMINDY TERM。グラフィックデータをやり取りするのもネットワークの楽しみのひとつ。

```
  No. File Name          Type Kind  Author  YY/MM/DD  Bytes Access
------------------------------------------------------------------
 1290 RAMS02.ISH           T GRPH msx03616 92/01/04   21263      7
      Desc: 「頭がウニっ!」  MAG形式です
 1289 RAMS01.ISH           T GRPH msx03616 92/01/04   20631      9
      Desc: 「夏だから海へいこう」  MAG形式です。
 1280 yama1scc.ish         T GRPH msx01755 91/12/26   33613     11
      Desc: s.kの自然画No7(ish+pmarc)
 1250 yuyake1.ish          T GRPH msx01755 91/11/28   23748     31
      Desc: s.kの自然画No6(ish+pmarc)
 1237 BENE.ISH             T GRPH msx02084 91/11/19   28259     46
      Desc: MSX-VIEWで読む電子絵本
 1219 SC12DG3.ISH          T GRPH msx01755 91/11/01    5500     24
      Desc: MSX2で自然画ﾃﾞｼﾞﾀｲｽﾞ(ISH+PMARK)
 1201 VATGRA.LZH           B GRPH msx05523 91/10/05   11582     32
      Desc: MAGﾌｫｰﾏｯﾄ画像ﾃﾞｰﾀ    by  ｳﾞｧﾄｯｱﾝ
 1200 SGRA6.LZH            B GRPH msx05523 91/10/05   12124     35
      Desc: SGRAｼﾘｰｽﾞ ｿﾉ6 (SC5)  by  ｳﾞｧﾄｯｱﾝ
 1199 SGRA5.LZH            B GRPH msx05523 91/10/05    8409     27
      Desc: SGRAｼﾘｰｽﾞ ｿﾉ5 (SC5)  by  ｳﾞｧﾄｯｱﾝ
 1198 SGRA4.LZH            B GRPH msx05523 91/10/05    6495     30
      Desc: SGRAｼﾘｰｽﾞ ｿﾉ4 (SC5)  by  ｳﾞｧﾄｯｱﾝ
 1187 JUN_OIL.ISH          T GRPH msx05523 91/09/11   25555     70
      Desc: PIC形式の画像データ  油絵風タッチで描かれた女の子
 1186 SGRA8.ISH            T GRPH msx05523 91/09/11   16635    128
      Desc: ｽｹｸﾞﾗ8  MAKI画像ﾃﾞｰﾀ  ｱﾀﾞﾙﾄ物です
 1185 SGRA7.ISH            T GRPH msx05523 91/09/11   13052    107
      Desc: ｽｹｸﾞﾗ7 MAG画像ﾃﾞｰﾀ MG0.COMかMAG.COMをご用意下さい
```

MUSIC

MSXを使って音楽を演奏するプログラムやデータもいっぱい登録されている。内容はクラッシックを始め、歌謡曲、ゲームミュージック、アニメソングなど、ほんとになんでもあるって感じ。

PSG用、MSX-MUSIC(FMPAC)用、昔のFM音源カートリッジSFG-05用などいろいろなデータがある。

MUSICデータや、音楽関連のツールは全部まとめてkindコマンドの11番で検索できる。

```
  No. File Name          Type Kind  Author  YY/MM/DD  Bytes Access
------------------------------------------------------------------
 1296 KONPEITO.LZH         B MSIC msx03858 92/01/04    1371      4
      Desc: MSXｵﾙｺﾞｰﾙ こんぺいとうの踊り  チャイコフスキー
 1295 BOLERO.LZH           B MSIC msx03858 92/01/04    1264      4
      Desc: MSXｵﾙｺﾞｰﾙ ボレロ  作曲:ラベル
 1294 MONDS.LZH            B MSIC msx03858 92/01/04    2856      4
      Desc: MSXｵﾙｺﾞｰﾙ ベートーベン  ピアノソナタ14番月光
 1293 LUNE.LZH             B MSIC msx03858 92/01/04    1597      4
      Desc: MSXｵﾙｺﾞｰﾙ 月の光  作曲:ドビュッシー
 1292 ELISE.LZH            B MSIC msx03858 92/01/04    1077      5
      Desc: MSXｵﾙｺﾞｰﾙ エリーゼのために  ベートーベン
 1291 WALKULE.LZH          B MSIC msx03858 92/01/04    1351      4
      Desc: MSXｵﾙｺﾞｰﾙ ワルキューレの騎行  ワーグナー
 1251 fugue.ish            T MSIC msx05115 91/11/29    3656     32
      Desc: バッハの小フーガト短調(MSX-MUSIC版です)
 1244 MOMI.LZH             B MSIC msx03858 91/11/24     391     23
      Desc: MSXｵﾙｺﾞｰﾙ もみの木    ドイツ曲
 1243 SANTTOWN.LZH         B MSIC msx03858 91/11/24     697     29
      Desc: MSXｵﾙｺﾞｰﾙ サンタが街にやってきた J.F.Coots
 1242 TONAKAI.LZH          B MSIC msx03858 91/11/24     707     30
```

フリーソフトウェア万歳!

ページの関係であまり紹介できなかったけど、フリーソフトウェアのすばらしさが伝わっただろうか? アスキーネットMSXのPOOLには、この他にももっともっともっともっといっぱい登録されている。フリーソフトウェアの特集はこれでおしまいだけど、これからもフリーソフトウェアはどんどん増えていくだろう。ぜひアスキーネットMSXのIDを手に入れ、アクセスしてPOOLを覗いてみてほしい。ダウンロードするだけじゃなく、君の眠ってるオリジナルプログラムやデータがあれば、登録(アップロード)してみんなに見せてね。

Mマガ3月号 プログラムサービスにフリーソフトウェアを収録!!

今月の特集で紹介したフリーソフトウェアのうちディスクのマークがついているものは、MSXマガジン3月号のプログラムサービスに収録・転載してあります。

いずれも、フリーソフトウェアを制作された方々のご厚意によって実現できたものです。この場をかりまして、今回の特集の企画趣旨を理解していただき、快く転載の承諾をしていただきましたことに感謝いたします。

なお、本ディスクに収録・転載したフリーソフトウェアをお使いなる場合は、操作説明などのドキュメントをよく読んでください。もし、何らかのトラブルが発生した場合、作者及びMSXマガジン編集部は責任を負えませんのでご了承ください。

■機種 ……………………MSX2(VRAM128K)以降
■メディア ……………………………3.5インチ2DD
■価格 ……………………………………2000円[税込]

全国130店舗のTAKERUで発売中!!
くわしい購入方法は113ページを見てね!

祝・MSXマガジン100号
おめでとうございます。100号とはすごいですね。大台に乗ったというところですか。先輩誌ともども、ますますのご発展を祈ります。
スタークラフト 山口和夫

ハレルヤ

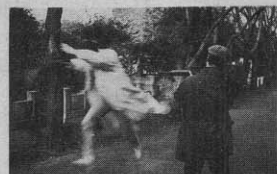
MSX百科

なぜに今、サバイバルゲームなのか？　それは、この文章を書いている本人ですらわかっていない。なんてえこった。そこで、この道に詳しい編集者Mに聞いてみた。「バブル経済が崩壊し、微妙なバランスで保たれていた秩序が大きく揺るぎ出した。そこで私たち一般市民は、来るべき動乱の時代」

⬅ほかの人の迷惑にならない場所でプレーしよう。樹海とか。

おい、なんか危なくないか？　もういい。ええと、だから、つまり、平和の尊さをそれに相反する行為、つまり戦争の疑似体験によって再確認しよう！　ってことなのだ。ちと強引だけどそうなのだ。

従来のサバイバルゲームは、参加者がアーミーに〝なりきる〟ことによって成立していた。しかーし、これからは〝こんなことやってもシャレで済むなんて、日本はまだ平和だなあ〟と、なかば冷めた気持ちでプレーするのがオシャレ。私の予想では、ナウいヤングやOLに静かなブームになるとみたぞ。その理由は……あ、行数がもうない。残念(古典的逃げ)！

サバイバルゲームの マナー

①人に銃口を向けるときは、博愛の精神をもって引き金を引きましょう。

②相手が完全に降伏している場合は、3発までなら撃ってもよろしい。

編集部考案競技 ターミネーターくんと標的くん

《ルール》

●4～8人の参加者の中からターミネーターくんと標的くんをひとりずつ選出する。

●ターミネーターくんは強力な連射銃、厚手のジャンパーやフェースカバーなどで完全装備する。標的くんとそれ以外の参加者(標的くんの護衛)は軽装。武器はハンドガンクラスの単発銃。

●ターミネーターくんはフィールドに潜伏する標的くんを捜し出し、標的くんに「まいった」と言わせれば勝ち。

これがターミネーターくんだ!!

➡人によって貫禄がエラく変わるな。

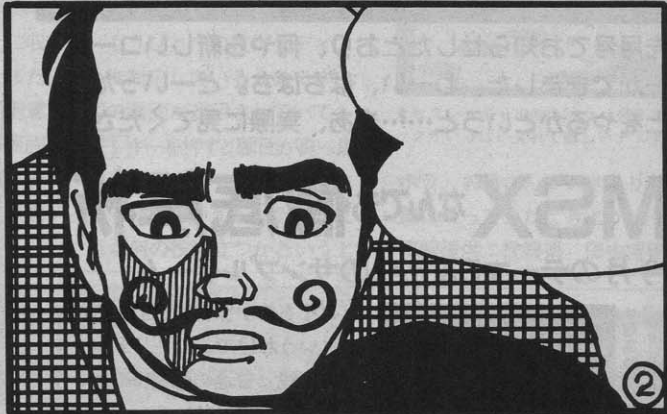
➡いじめられっ子が標的くんをやると、悲惨。

⬆ハズす可能性が高いけど、そこがまたスリリングでいいのだ。本当か？

もくじ

サバイバルゲームでバキューン！…66
お笑い4コマ道場…67
MSX研究所…68
ことわざにっぽん…68
技あり一本…69
愛のイラストコーナー…69
ハイ！のぶちゃんの残党です…70
スクープ…70
ナモってなーに？…71
おたよりハッスル…72

桜玉吉の お笑い 4コマ道場

真っ白なフキダシにチョチョイのチョイと文字をうめたらアーラ不思議、ステキな4コマ漫画の一丁上がりィ！　ワオ！　でも、おもしろくないとダメだかんね。

さてさて、1月号の4コマ漫画は『ビートショット』などの作品でおなじみの池沢さとしタッチでしたね（『サーキットの狼』を例に挙げないところが通ダネ！）。コレを初めて見たとき、私はしばらく笑いが止まりませんでした。だって、似すぎてるんだもん。

北海道　MANTA

岩手県　パンプーチョ

左のMANTAの作品は、みんなが「まあいいか」と見過ごしている点をあえて指摘したところに意義がある（オイオイ）。本人が見たらなんて言うかな。もひとつの作品は、よくわかんないけど、強引さとくどさがほどよくブレンドしてて、おもしろいんじゃないかと思います、はい。

ふと思ったのですが、やっぱり、〝鉄〟と〝金矢〟って、似ているなあ（ちょっと間違うと金を失うになっちゃう。ガスコン金矢：談）。

祝・MSXマガジン100号

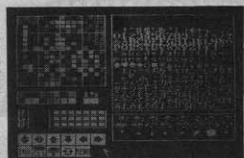
Mマガ創刊100号、おめでとうございます。思えば……そのォ、とにかくアスキーさんとお仕事を始めるきっかけは、なにをかくそうMSXマガジンであったわけです。　桜玉吉

MSX研究所

先月号でお知らせしたとおり、何やら新しいコーナーができました。わーい、ぱちぱち。どーいったことをやるかというと……まあ、実際に見てください。

MSXなんでも徹底解析

今月のテーマDante2のサンプルゲーム

➡超高性能ツールの「Dante2」。

どーも、『Dante2』のサンプルゲーム『リドルーンの伝説』を製作したドットおたく吉田です。今回、最も力をいれたのはグラフィック。そしてイベント。この『Dante2』、キャラクター自動移動や地形変化、画面フラッシュなど、イベント用にさまざまな機能が、用意されている。したがって、凝れば凝るほど、スゴイものが作れてしまうのだ。というわけでこの『リドルーンの伝説』、普通の戦闘RPGというよりは、アドベンチャー色の強いRPGとなりました。興味を持った人は、『Dante2』を買って遊んでみて欲しいな。

（1月某日・韮沢ビルにて）

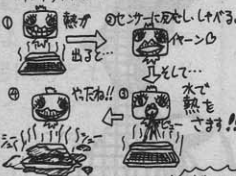
⬆これがドットおたく吉田くんでーす。

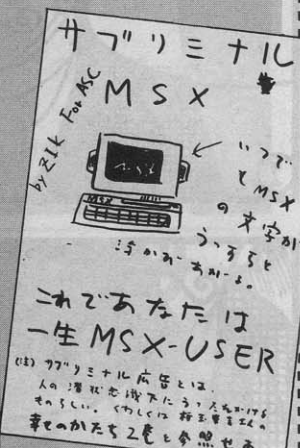
おなじみの在宅勤務所員の研究レポート

キミが考案したMSXアイテムを発表する場所はココだ。これからもひき続きよろしくねん。

⬅神奈川県　谷地田志郎

なんか重そうなジョイパッドだな。コナミのゲームを遊ぶときにファンクションキーが手元にあると確かに便利だけど、キー全部というのはね。

これは便利!! 今世紀の発明の最高峰!!
その名も…
『熱くなっちゃいやーん♡ 熱暴走防止器』 壁かけタイプ
インテリアにもなる人形型。
① 熱が出ると…
② センサーに反応し、しゃべる。 イヤーン♡
そして…
③ 水で熱をさます!! ピュー
④ やったね!! シュー
こりゃべんりだわ
これで熱暴走ともおさらばさ!!
田中圭太・作

➡北海道　田中圭太

あれ、MSX本体って防水加工してたっけ？　まあいいか。ちょっとぐらいなら。それはそうと、この人形の顔は何とかならないものか。

⬆福岡県　樋口豊

古いゲーセンのゲームのモニターにうっすらと見える「ゼビウス」のタイトルロゴもサブリミナル広告なんだよ（ウソ）。

ことわざにっぽん！

『超魔界村』と"ほんまかいな"って、似てると思いませんか？　私は思います。……思っちゃ、ダメですか？

今月のいっぽん

追いやるブラッドリー
（ロイヤルブラッド）

新潟県　中堀優

⬅来日外人選手って、試合に出場する前はみんな活躍しそうなんだけどねえ。ああ無常。

ひとつふたつBIT²…
by 岸さんファンキー 直川ガストロ源泰

広島県　直川源泰

⬅これ、鼻水がヒドいときに何かを数えていたら思いついたんでしょ？

石の上にもサンチェーン
by ナボギジ

大阪府　ナボギジ

⬅ネタも弱々しいが字も弱々しい。何かイヤなことでもあったのかな。

法大サンダラス
（三羽ガラス）
©光栄

岐阜県　山田八光

⬅ちなみに『法大3羽ガラス』とは、山本浩二、田淵、富田のことだよ。

宅さんなんてもうだくさん
by コーチャ

静岡県　コーチャ

⬅じつは、Mマガ編集部のぎーちも浜松南高校出身者なのです……。

「ここが知りたい」とおもったら…

いきなり編集部内ネタから始まった『MSXなんでも徹底解析』では、MSXゲームに関する素朴な疑問、くわしく知りたいことを募集しています。おもしろそうなテーマは当コーナー担当者が責任を持って調査するので、どしどし寄せてくださいね。念のために言っておくけど、このコーナーは『MSX探偵団』じゃないぞ。本当だぞ。

技あり一本

|M|S|X|ゲ|ー|ム|指|南|

レイアウトをちょっぴり変えてみたんですが、いかがなもんでしょうか。まあやってることは、相も変わらずゲームの《はがきのかきかた》裏技などの紹介なので、安心して読んでください。このコーナーで採用されると図書券3000円分を差し上げます。〝一本〟の技にはさらに希望のゲームソフトをつけちゃいます。

シードオブドラゴンのステキ現象

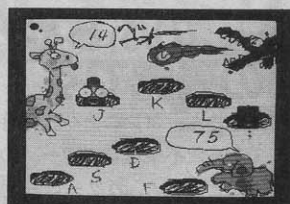
ステージスタートデモのとき、キーボードのSDFGHJKLを押し続ける。そしてゲームを始めると、フリーパワーアップ&フリーコンティニューでプレーできる〝のだ(但しそのステージのみ)。〟

※ティルナ・ノーグが欲しいソフトでーす。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 青山八郎 TEL 03(3796)1919

技あり ピーチアップ総集編Ⅱ
おトク、そして便利

『ピーチアップ総集編Ⅱ』に収録されているゲーム『またまたちんと手と』にはウラ面が用意されています。タイトル画面のときにテンキーの3とスペースキーを同時に押すとウラ面が始まりますよ。

もうひとつの技は全ディスクに対応しているものです。どの画面が表示されていても、F1キーを押すと画面が真っ黒になり、もう一度押すと元に戻る……というものですが、これが何の役に立つかというと、

⬆セクシーギャルのウハウハグラフィックがいっぱい見れて嬉しいデスナ。

ホラ、お母さんがいきなり部屋に入ってきたときとか……。

情報提供：愛媛県　田中博樹

ドラゴンクイズ
毎度おなじみのアレ

コンパイルのゲームの裏技といえばれいのアレ、れいのアレといえばコンパイルのゲームの裏技というくらいにスタンダードな裏技(?)、それがサウンドテストです。敵との戦闘がクイズになっている異色ロールプレイングゲーム『ドラゴンクイズ』にも、もちろんあります。このゲーム、冒険の各舞台に専用の音楽が用意されているので、聴きごたえはバッチリです。で、肝腎のサウンドテストモードの

⬆アニメ関係のクイズはかなりマニアックだ。わかる人、いるのかなあ。

入り方は、ディスクBを立ち上げるだけでオーケーです。

情報提供：大阪府　今村智来

ゲームに関するイラストを募集しています。モノクロでスララッと描いてね。採用者には図書券3000円進呈！　です。

●OSK

Xak ～ガゼルの塔～

バニ

⬆小気味よいスピード感がイイ味出してるなー。シリアスタッチっぽいけど、なぜか笑えるぞ。

⬇わー、中山千代だ。相変わらずアヤしげな絵柄とアワしげな文字とアヤしげなセリフの言い回しだ。

●中山千代

➡なんか残酷そうな戦士だな。でもかっこいいから許……いや、私は同性には冷たいから、許さん。

●足場雷

ILLUSION CITY 幻影都市

⬆すっきりした絵柄にイカすレイアウト……うーん、この人のイラストは何度見てもよいですな。

●山本みつね

➡「BADOMA」(みんな覚えてる?)のイラストとはこりゃまた珍しい。みつねさん、小説のほうもがんばってね。

祝・MSXマガジン100号

Mマガ100号出版おめでとうございます。MSXがここまで普及したのもMマガが頑張ってくれたおかげです。Love&Light！

ソニーP事業本部H事業部商品企画課　倉見尚也

ハイ! のぶちゃんの残党です

みなさん、コンニチハ。先月号まであった不条理コーナー、「のぶちゃんと遊ぼう」のフォロー記事でーす。というのも、先月号ですべてが終わってしまったら、1月号のクイズのプレゼント当選者が発表できなくなってしまうからなのだ。ね、秋田県の金井誠。せっかく送ったのに発表がないと不安でしょ、京都府の梅田康弘。今まで公表してきただけなのに最後だけしないってのはズルイもんな、大阪府の石原顕。東京都の加藤隆徳も愛知県の中村充博もそう思うだろ? というわけで以上の人々が1月号の当選者です。おめでとう。Mマガテレカをあげるので、電話をかけまくってね。で、業務連絡。ただいま、プレゼント商品の発送が一部かなり遅れています。ごめんなさい。今しばらくのお待ちを。

あ、書くことがなくなっちゃった。しょうがないからソレっぽい話題で茶を濁します。今年のNHK大河ドラマは、織田信長モノですね。郷ひろみ演じる徳川家康は浮いてますね。そ・れ・だ・け。

⬆マゲの似合う人に悪い人はいない

スクープ 大丸ピーコックの子供パンクリームは おいしかった

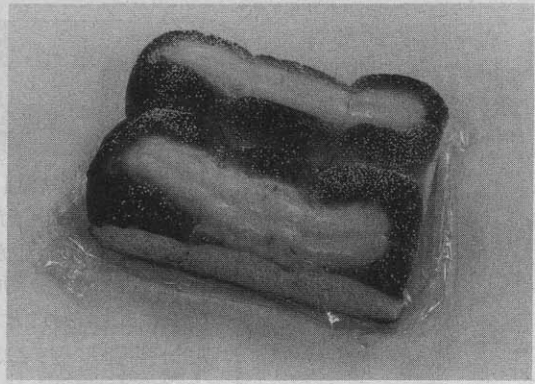



PHOTO 木村早知子

Mマガ編集部の近所に、関東地区にチェーン店を持つデパート、大丸ピーコックの南青山店がある。そこのパン売場で売られている〝子供パンクリーム〟という商品(税込み226円)は、力の抜ける名前のわりにおいしいことが先日の調査で判明した。

ふわふわとしてボリュームがあるこのパン、編集部内でも愛好家が多い。とんかつ定食を食べたあとに子供パンクリームを食べる人、売場でおばあさんと子供パンクリームを取り合った人など、子供パンクリームにまつわる話は尽きない。この異様な盛り上がりに対し、本誌副編集長のガスコン金矢は「ボクにも買ってきて」とコメントした。

イヤハヤドッキリ大河ロマンス

大河口(おおかわぐち)マン

いやあ、みんな！ 元気してる？ ボクはとっても元気さ！ おっと、自己紹介がまだだったね！ ボクの名前は、お、お、か、わ、ぐ、ち、ま、ん。覚えてくれたかな？ そうかい、そいつはよかった！ これで、みんなとボクはお友だち！ ってわけだね！ デッヘヘヘッ、ボクってフレンドリーなナイスガーイ！ イッカスゥ！

えっ？ ボクの仕事を知りたいってのかい？ しょ〜がないコだナァ、キミって！ いいかい、誰にも内緒だよ！ 一回だけしか言わないから、よ〜く聞いてね！ ボクのお仕事はー、

正義の味方!!!!

うぅ〜ん、ブリリアントでかつデンジャラスな響きですね！ もう一回言っちゃおうかな……、おおっと、危ない。一回だけってお約束だったよね、みんな！ 失敬失敬！ お兄さん、またしくじっちゃったよ！ 正義の味方がなんてザマだい！ ああっ。

てなわけで、ボクは今日も困ったちゃん探しに街へお出かけです。

おっと、さっそく困ったちゃんを発見！ おやまあ、彼はクニさんじゃありませんか！ どうしたんだい？

「いや、その、あの」

ハハ〜ン。今日は年に一度のクリスマスイブ。さては彼女に捧げるプレゼントのことでお悩みと見たが、さあどうだ！

「ええ、まあ、その」

クニさん、お金は大丈夫？

「いや、それが、その」

なーんだクニさん、水くさいじゃないか！ ボクにひとこと言ってくれればよかったのに！ さあ、これが軍資金だ！ いざ買い物へと繰り出しますか！ ねえクニさん、何をプレゼントするか決めてるのかい？

「えと、まだ、その」

彼女の趣味は？

「それが、その、えと」

好きな色は？

「えと、その、さあ」

おい、何も知らないのかい？

「姉とふたり姉妹ってことは」

家族構成調べてどうするっつーの。そうかまったく手がかりなしか！ そいつは確かに困ったちゃんだ！ まあ、悩んでても始まらないさ！ とりあえず、どっかのお店に入りましょー！

「あ、えと、はい」

というわけで、やってきました、某○井渋谷店！ うひゃあ、店内はカップルで一杯ですね！ ちくしょー、ヤけるぜ。ジュー。

「えと、あの、どれを」

あ！ プレゼント買いにきたんだよね！ いやあ、お兄さんまたまたうっかりしてたなあ！

「あの、これなんか、どうです」

えーと、どれどれ。コムサデモードのお財布8000円[税別]なり！ なーるほど。色もシックな茶色だし、いいんじゃない？「えと、じゃ、これ買います」

そうか、そいつはよかったぜクニさん！ これで今夜もバッチリだね！ でも、あれれ、なぜかクニさん浮かぬ顔。ご自分の800円の財布を見つめつつ、「これでも十分使えるのになあ」。

うーん、わかるなあ、その気持ち！ でも後悔しちゃいけません！ ここで蒔いた愛の種が、大輪の花を咲かすまで、日々これ前進あるのみですよっ！

ふうっ。これで今日も難事件を解決です。いいことをしたあとは気分がいいなあ！ え？ お前は何もしてないって？ そいつは痛いとこを突かれたな！ 悪党どもには内緒だよ！ じゃ、シャラバーイ！

のんきな父さん

No. 1897419770 桜玉吉

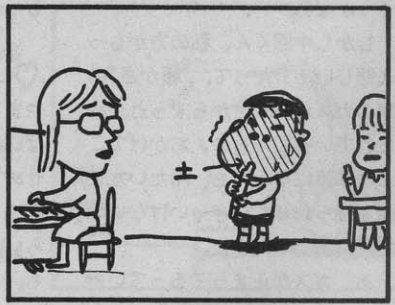
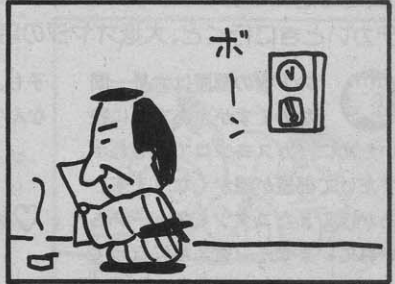
みんなのナゾにせまる ナモってなーに？

シナモンの香りはいいよね。さて、みんなも前から気になっていたと思うけど、Mマガの誌面、しかもバカっぽい記事で頻繁に登場する単語のナモ。これはいったいどういう意味なんだろうか？ 今回はコレを重要な問題として考えてみようと思う。

ナモについてなんとなく詳しそうなぎーちに尋ねてみると(ナモ戸塚と名乗るくらいだから)、意外なコメントが返ってきた。「小林さんがナモ出生の秘密を知っている」。

なんとナモをはやらせた張本人はロンドン小林だったのだ。以下はその彼のコメント。

「ナモは某ゲーム機の超イロモノソフトの中に出てきた単語。語の響きのイヤさが気に入ったので世に広めたのネ」

なるほど、そうだったのか。

千客万来です

来るもの拒まず、が私の主義です。だからみなさん、どんどんおたよりちょうだいね。あ、チョコも受け付けてるヨ。

〈あて先〉

〒197-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSX百科○○○○係

近所の弁当屋の店員の女のコがとてもカワイイ。カワイイので、その店にしょっちゅう弁当を買いに行く。でも下心パワーがデカいときに行くと、大抵オヤジの店員なんだよな。ガッカリ。

僕の下宿の部屋は六畳一間なのですが、あまりに狭いために、ガスコンロで湯をわかすだけで部屋が暖かくなります。あかげでまだコタツもストーブもいれていません。省エネになってうれしいけどなんか悲しい。

(愛知県　中塚　理)

♡なんと！　これはまた私と似た境遇の方がいるもんですなあ。住所が東京だったら、自分が書いたのたかと勘違いしていたくらい似ているぞ。え、いくらなんでもそんな勘違いはしねえよ、だって？　そうかなあ。

しかし中塚くん、私の方がもっと悲しいぞ。だって、〝暖かさ〟の素のガスが、10月からずっと止められているんだもの。おかげでこんな季節になっても、冷たい水で顔を洗ったりしなきゃいけないのだ。はあ、やだやだ。

あ、ガスが止まってるっていっても、べつに何ヵ月分も料金をため込んでいるわけじゃなくて（1ヵ月分)、たんにガス会社に行くのがめんどーくさいだけなのだ。そう、私は一時のめんどーくささよりも、毎日の不便さを選んだのだ！　何か人生観が出てるなあ！

ダメっぽい編集者

最近うちの会社の廊下で、白い人影のようなものがスーッと壁に消えていくことがあります。私も見たし、営業の男の子も、社長も見ました。あれは何なんでしょうか。

(福岡県　石井君子)

♡幽霊かな。なんだろうね。

簡潔な編集者

俺の通学電車である大阪市地下鉄の谷町線の通学時間に俺が降りる駅は、女子高生のたまり場だ！　しかも俺の学校の近くは、なんと女子高が3つあるんだぜ！　うらやましいだろ！　へ〜っへっへっへっ！　えっ？　うらやましくない？　そりゃどーも……。（大阪府　坂東イルカ)

♡ふん、うらやましいよ。うらやましいけど、ただ女子高生いっぱいだけじゃ、もの足りないなあ。せめて〝学園エッチコメディー漫画のような生活をしています〟くらいのインパクトがほしいぞ。でも、まあ、今の私にとっては、そんなことどーでもいいもんねー。へへンだ。

小さな幸せを見つけた編集者

会話の終わりに名前(名字ヌキ)を入れると外人っぽくていいです。例「今日はいい天気だね、ヒロシ」

(東京都　小池　昭)

♡最初にこのおはがきを読んだときは「なるほど！　会話の終わりに名前を入れるだけで我々もアメリカのファミリードラマのような生活ができわけかぁ」と手をポンと叩いて納得したものでした。ところが、いざ実践してみるとこれがなかなか難しい。たとえば「今日はいい天気だね、スティーブ」という使い方なら問題ないが、「今日はいい天気だね、ヒコザエモン」だとどうも外人っぽくない。あと、軽いジョークを発したときに流れる笑いと拍手がないのも今後の課題のひとつだな。

奥様と魔女が好きな編集者

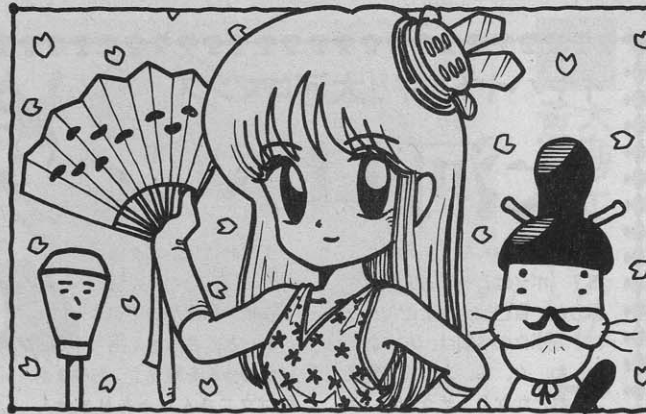
前から気になっていたのだけれど、アンケートはがきの裏側の一番下にある点線で出来た四角い囲みは、一体何のためのものなのでしょうか。

(茨城県　川崎　守)

♡アンケート結果を機械で処理するためです。

真面目な編集者

小説「およげたいやきくん」オレの名は、たいやき。この国ではちょっとは名前のしれた食い物だ。毎日、オレは熱くなった鉄板の上で焼かれるという、強制労働を強いられていた。そんなつらい毎日だったが、オレは自分を焼いてくれる店のお

のんきな父さん　桜玉吉

No. 18974197回

やじを尊敬していたし、なにより信頼していたので、なんとかそんな生活に絶えることができた。しかし、とうとうオレはそれに絶えることができなくなった。店のおやじがオレを裏切ったのだ。その日、オレはおやじに「今日は牛乳の日だから、オレの体にはクリームを入れてくれ」と頼んでおいた。それなのにヤツはオレの体にアンコをたっぷりと詰めやがった！　オレは憤怒した。オヤジは手違いだと弁解したが、そんな言葉ではオレの傷ついた心は癒されなかった。オレは長い間、ジュウジュウと焼かれていたこの店からとうとう飛び出した（採用されたら続く）。

（北海道　福田　享）

♡キミも、もっとほかにエネルギーをぶつける場所があるはずだ。がんばれ。続きも読みたいけど。

悩める編集者

Mマガの情報電話に、出てきて変な声でしゃべっているのはいったい誰ですか？（一瞬、マチがえたかと思った。）

（東京都　福田隆司）

♡あ、聞いたんですね、あれを。あれだけ実験的なことをしてるのに、反響がひとつも来ないのはおかしいと日頃から思っていた我々にとって、こういったお便りはうれしいの一言です。聞いても怒んないでくださいね。気になる変な声ですが、じつはあれ、ぎー……ムグムグ、ムギュ……。

口をふさがれた編集者

よく、物には〝有効期限〟とか〝賞味期限〟というのがありますよね。Mマガのアンケートはがきにもありますし、牛乳や、パンとかにもあります。この前、腹が痛くなったのでビオフェルミンを飲もうと思って薬のビンを出したら、有効期限が2年前の日付けでした。ビンいっぱいに薬が入っていたので、もったいないと思いましたが、正露丸を飲みました。編集者さんならどうしますか。　（大阪府　藤田　朋）

♡有効期限がどうしたって!? そんなこと、気にするなヨォ！　オイラだって痛い目にあったけど、ホーラ今でもこんなに元気！　なあ！　サンチ○ーン南青山店！　あの晩、オイラはヨーグルトが食べたくって食べたくってしょうがなかったのサ！　忘れもしないゼ、明治ブルガリアヨーグルト！　消費税込み103円、おっとお味はストロベリーだヨ！　寒風吹き荒れる夜の道、ヨーグルトひとつで心はホカホカ！　向かう足取り軽やかに、一目散に編集部！　席についたらお食事ターイム！　さっそくフタを開けました！

……あれ？　ブルガリアヨーグルトって、こんなにドロドロしてたっけ？　これじゃまるで雪印ヨーグールですネ！　でもそんなこと、腹ペコのボクはへっちゃらです。至福の喜び目前に、些細なことなど気にシマセン！　いっさい構わず口の中、ダーッと一気にいただきましょか！　……でもー、なんだか風味がちょっとヘーン。どこかでかいだこの香り、記憶の糸をたどってみると、そうだよ思い出しましタッ！　これはいわゆる〝カビくさい〟というヤツじゃないですか？　当たり？　ヤリーィ！　……なーんだ、賞味期限が半年前じゃん。これじゃ臭いのも無理ないですネ！　これは、サンチ○ーン南青山店にしてやられた、ということですか？

そうですネ！　あーあ、まいっちゃったなあ。ほんとは4トントラックで店に突っ込んでやろかと思ったけどさあ、でもボクはもう大人。あふれる怒りに震えつつ、ニコニコ笑顔を保ちます。サンチ○ーン南青山店さーん！　これから気をつけてくださいネッ！

今度やったら火ィつけてやるからな！　の編集者

オッペケペ。

（北海道　工藤隆張）

♡ムハムハ。

窮屈編集者

ものぐさくんの冬

まだまだ寒い季節ですね。私は毎晩こたつで寝ています。こたつで寝ると風邪をひく、とか朝起きると体が痛いなどのデメリットがありますが、私はまだ夏物のふとんを使っているので、寒い思いをするくらいならこたつで……となってしまうのです。え、冬物のふとんを出せばいいじゃないかって？　それはめんどうくさいから、しません。

とまあ、そんなふうにして眠りにつくわけなのですが、朝起きるといつのまにかベッドで寝ているのです。移動した記憶はないのですが、体が本能的にふかふかな環境を求めるのでしょう。おかげで朝はいつも寒いぞ。

わたしのひみつ

私はつねになんか持っていないと落ち着かない。そんな私の愛用グッズはガムテープ。といっても、布製で丈夫なやつネ。これを5センチくらいむしりとって、巻物のようにくーるくーると巻くんですわ。もちろん、粘着面を表にしてネ。この筒を曲げたりねじったりしていると、それはもう気分が落ちつくんですよ。以上、私の秘密でした。

＜あて先＞
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
あなたの秘密大募集係

アクションRPGコンストラクションツール

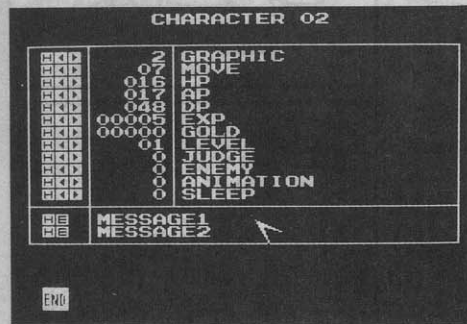
Dante2

ゲーム作りのテクニック

本格的なアクションRPGコンストラクションツールとして登場した『Dante2』。今月から数回に分けて、コンストラクションのテクニックを紹介していこう。今月はイベントキャラクターの作り方と、武器やアイテムなどを売るお店の作り方の2本立てでお届けするぞ。

その1 イベントキャラクターの作り方

〝Dante2〟にはイベントキャラクターというものがあり、このイベントキャラクターによーによって、それぞれ異なった性格を持つキャラクターを64種類まで作ることができるようになっている。

敵や町人など画面上を動くキャラクターはもちろんこのイベントキャラクターで作成するわけだが、これだけでなく、フラグを立てたり、お店を作ったり、プレーヤーをべつのマップに移動させるなど、ゲームシナリオを制御するためイベント処理も、このイベントキャラクターを用いて実現するようになっているのだ。

⬆シナリオの管理はイベントキャラクターで設定するのだ。

イベントキャラクターには12種類のパラメーターと2種類のメッセージデータがあって、これらのパラメーターの設定のしかたによって、敵キャラや町人、イベント制御用キャラを使い分けるようになっている。

敵キャラ の場合

GRAPHIC：0～7
ENEMY：0
JUDGE：0
LEVEL、HP、AP、DP、EXP、GOLD、SLEEP、MOVE
：任意の値を設定する

イベントキャラクターを敵キャラクターとして扱う場合は各パラメーターを左のように設定する。〝GRAPHIC〟に割り当てたいグラフィックデータを設定して、〝JUDGE〟と〝ENEMY〟を0にすれば、敵キャラ扱いとなる。これで、指定したグラフィックのキャラが画面に出現する。あとは〝MOVE〟で移動方法を設定してやれば画面中を動き回るわけだ。

町の人 の場合

GRAPHIC：0～7
ENEMY：1
JUDGE：0
ANIMATION、MOVE、MESSAGE1、SLEEP
：任意の値を設定する

町人として扱う場合は、各パラメーターを左に示すように設定する。〝GRAPHIC〟に割り当てたいグラフィックデータを設定し〝JUDGE〟を0、〝ENEMY〟を1にする。これでこのキャラクターとプレーヤーが接触しても攻撃せず、接触したときに表示するデータを〝MESSAGE1〟に設定しておけばそれが処理されるようになっている。

イベント処理用 の場合

〝GRAPHIC〟を8に設定すると、ゲーム進行を制御するためのイベント処理用キャラクターになる。このキャラクターは画面には表示されず、配置した位置からは移動しない。そしてこの位置にプレーヤーが重なったときに、〝MESSAGE1〟で設定したメッセージデータが処理されるようなる。この〝MESSAGE1〟にフラグやアイテムの操作命令などを設定しておけば、ゲームの進行を自由に制御できるわけだ。

たとえばサンプルゲーム『リドルーンの伝説』では、城下町で武器屋の入り口に立つと店の中に切り替わるようになっているが、これはイベント処理用のキャラでやっている。

まず店の中のマップを作っておき、武器屋の入り口に店内のマップに移動する命令を設定したイベント処理用キャラを配置しておく。メッセージデータは次のようになっている。
/W1,2,100,59,13,12,0 {ぶきやへはいります。} $¥

これでプレーヤーが店の入り口に立てば店の中へ移動するわけだ。店から外に出る場合も同様にマップ移動命令を使えばよい。

サンプルゲームにはこのほかにもプレーヤーが自動的に歩くシーンがあるが、これもイベント処理用キャラで制御している。キャラクター自動移動命令を〝MESSAGE1〟で設定し、これをイベント処理用キャラとなるように各パラメーターを設定しマップ上に配置しておく。こうしておけばプレーヤーがこのキャラクターと重なったときに、〝MESSAGE1〟で設定したとおりにプレーヤーキャラが自動的に歩くのだ。

このときにメッセージを表示したり、フラグを立てたり、アイテムを手に入れさせるなどいろいろな命令を組み合わせておけば、効果的な演出をしながらプレーヤーに様々な情報を教えることができるし、シナリオを制御できる。

このように壮大なシナリオのゲームを作るには、イベント処理用キャラをいかに使うかが重要になってくる。とにかく〝GRAPHIC〟を8にして〝MESSAGE1〟にイベントデータを作成し配置しておけば、プレーヤーがこのキャラクターと重なったときにメッセージデータが実行される。これが基本だ。

その2 お店の作り方

武器などのお店もイベントキャラクターの〝MESSAGE 1〟を使って作成する。

メッセージデータには、用意したいくつかのパラメーターの中からプレーヤーにどれかひとつを選ばせる選択命令と選択条件がある。このふたつを組み合わせて、プレーヤーが選択したアイテムを手に入れさせればいいわけだ。しかし実際には選択条件だけでは不十分で、他の条件と組み合わせる必要がある。

下のリストを見てほしい。一番下のブロックに選択命令があるが、ここには条件がないので、まずこの選択命令が実行される。ここでは4個のパラメーターの中から1個をプレーヤーに選択させるようになっている。

条件は4種類のブロックからなっていて、上から順にすでにアイテムを持っている場合、購入するアイテムの金額のお金を持っている場合、お金が足りない場合、何も買わない場合となっている。

お金がある場合のみアイテムを手に入れることができるようにしておけばいいわけだ。代金は〝I〟コマンドで自動的に引かれる。

それから条件はメッセージデータの先頭から調べられるので、必ずこの順序でデータを作成しておかないと誤動作してしまうぞ。

① 品物の選択

⬆まずは、プレーヤーに商品の選択をさせよう。これは選択命令を使って設定することになる。選択項目には商品名のほか、買わない場合の項目も用意すべし。

② 購入した場合

⬆次は商品の購入時の処理だ。ここではプレーヤーの所持金と選択したものの2項目をチェックする。条件を満たしていたらアイテムを渡す処理をしよう。

③ お金が足りない場合

⬆プレーヤーの所持金が選択したアイテムの金額より少ないときの処理も忘れてはならない。この処理は必ず購入時の処理よりうしろで行なわなければならない。

④ すでに持っている場合

⬆Dante2のシステムでは、同じアイテムを複数持つことができないようになっている。メッセージデータの先頭で、この場合の処理を設定しておこう。

メッセージデータの作り方

```
S1I0／{このけんは、すて゛に　もっている。} $
S2I1／{このけんは、すて゛に　もっている。} $
S3I2／{このけんは、すて゛に　もっている。} $

S1G100／I+0 {フ゛ロート゛ソート゛　を　てにいれた。} $
S2G400／I+1 {ロング゛ソート゛　を　てにいれた。} $
S3G2000／I+2 {ロング゛ソート゛+1を　てにいれた。} $

S1／{ふ゛きやのおやし゛　「おきゃくさん、おかねか゛たりません
せ゛！」} $
S2／{ふ゛きやのおやし゛　「おきゃくさん、おかねか゛たりません
せ゛！」} $
S3／{ふ゛きやのおやし゛　「おきゃくさん、おかねか゛たりません
せ゛！」} $

S0／{ふ゛きやのおやし゛　「おきゃくさん、ひやかしかい？」} $

／{ふ゛きやのおやし゛　「ここは、ふ゛きやた゛」}　S {かわない。
, フ゛ロート゛ソート゛　100G, ロング゛ソート゛　400G, ロ
ング゛ソート゛+1　2000G} {} $¥
```

困ったときは……？

ゲーム中メッセージデータが処理されているときに変な動作をしたら、メッセージデータに間違いがあると考えてほしい。文法の誤りがあると暴走することが多い。作成し終わったら必ず[F5]キーでエラーチェックを行なうように習慣づけよう。

それから、[F1]キーでメッセージエディターを終了するとき、メッセージデータの最後に〝¥〟がなかったり、〝¥〟のうしろに何か文字が書かれている場合はエラーとなり終了できない。エラーがでたらこの部分を調べてくれ。とくに〝¥〟のうしろにスペース(空白)がある場合はなぜエラーなのか気がつきにくいので注意してほしい。

また文法が正しくても、おかしな数値を設定すると誤動作の原因となるので、そこらへんのこともよーく考えてエディットしよう。

条件設定の補足紹介

先月号で掲載したメッセージデータ用コマンドに、ひとつだけ紹介し忘れた条件設定コマンドがあったので、ここでフォローしておこう。

◎プレーヤーの所持金による条件設定

[G] [数値]

数値： 0～65535の範囲で指定する

プレーヤーの所持金が数値で指定した値より多いかどうかを調べる条件設定。設定値より所持金が多い場合にのみ、コマンドが実行されるのだ。お店の処理などに使えるだろう。

オリジナル作品を募集中！

先月号でも告知したとおり、Mマガでは Dante2で作成したオリジナル作品を募集中だ。

応募するさいは作品とともに、作品名やストーリー、作者の住所、氏名、電話番号を書いた紙を同封してくれ。それから、編集部にはいつも大量のディスクが届くので、ディスクラベルにも住所、氏名、作品名を書いてほしい。

優秀な作品については随時、誌上で紹介していく予定だ。

あて先は下記のとおり。なお、Dante2に関する質問も、同じあて先まで送ってかまわない。ただし回答は誌上で行なうので、往復はがきは使わないでね。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
Dante2係

ヲタッキー鹿野の コミケットレポート in晴海

1年の沈黙を破って(?)、呼ばれもしないのにまたまたやってきてしまったコミケットレポート。今回もMマガ編集部いちのヲタク、ヲタッキー鹿野が趣味と実益を兼ねていってきたコミケット41をレポートしてしまうぞ。さあさあ、目を皿のようにして読んでくれっ！

全体的にやや地味め……だったかな?

どーも。Mマガ誌面への登場はとりあえず久しぶりのヲタッキー鹿野(23歳・彼女いない歴10ヵ月)です。前振りにもあったとおり、昨年の12月29・30の両日、暮れも押し迫る中、大掃除もせずにのほほんとコミケットにいってきたのだ。ああ、ヲタッキーな年末。

ところで今回のコミケットは、開催直前に主催者であるコミケット準備会側が同人ソフトを製作しているサークルに対して自主規制を促していた。そう、昨年11月に美少女ソフトが摘発された事件の余波を受けてのものだ。

前回のコミケット40から、成人コミック問題絡みで同人誌の規制が行なわれていたので、あの事件が起こったときも同業の人たちと「今度は同人ソフトかぁ？」などと笑ってたんだけど、まさか本当に規制が入るとは……。それで、今まではソフトの内容を伝えるために画面写真を飾ったり、ブースを目立たせる装飾などをしていたんだけど、そういったものも過激なものは避けてくれとか、自主規制に関するいろいろな指示があったんだ。これまでのコミケットで、美少女物の同人誌やソフトを製作しているサークルが飛び抜けて元気だったせいか、今回のコミケットは全体的にイマイチ地味な印象を受けたんだよね。ま、こういった規制も10万人近い動員数を誇る巨大なイベントだけに仕方のないことだろう。

⬆2日目かなり混雑したB館のスナップ。すげーの何のって。

さて、コミケの華であるコスプレに目を向けると、『GPX新世紀サイバーフォーミュラー』が目立っていた。コミケット直前にTV放映が終了した作品にもかかわらず、ものすごい数のコスプレーヤーがいて、見てて圧倒されちゃったのだ(あ、コスプレ関係の写真撮るの忘れてた)。

さて、皆さんお待ちかねのソフトのほうなんだけど、今回はほぼすべてのMSX関係のサークルを回った。もっとも基本的にはカタログを見て回る方法を取ったので、見逃したサークルもあるかも知れないけど。そのあたりは笑ってゴマカすことにしよう(最低！)。

さすがにレベルの高い作品がめじろ押しで、とくに今回はカードゲームのシステムを取り入れたものが多かったのと、質の高い音楽ディスクがリリースされていたのが目に止まった。前者は次のページでいくつか紹介しているのでそちらを読んでいただくとして、音楽ディスクは本当に出来のいいものが多かった。中には各パートの音を任意にカットできる機能のついたソフトなんかもあって、そのレベルの高さには驚くばかり。CG集やアドベンチャーゲーム、テーブルゲームといった作品が多いのはいつものことだったが、やはりそのレベルは回を重ねるごとに上がっている印象を受けた。MSXならではっていう、マシンの機能をうまく使った作品も結構あったしね。ホント、今回紹介できなかったソフトにもいい作品がたくさんあったんだ。機会があれば全部紹介したいもんです。

⬆ソフトのほかDTPを使った会報なども出していた〝ひかりの国〟のみなさん。

さて、そろそろこのレポートもおしまい。次回のコミケット42はできれば遊びでいきたいけど、何だかんだで〝仕事〟のふた文字がついて回るだろーな、トホホ。最後に今回お邪魔したサークルの皆さん。お忙しいなか取材に協力いただき、ありがとーございました！　では、またの機会に。

同人ソフトセレクション

ここで紹介するのは会場で各サークルの方々に推薦したもらった新作&自信作を、ヲタッキー鹿野が正月返上でプレーして(本当です)、趣味と独断と偏見で選び抜いた同人ソフトの数々だ。チョイと傾向が偏っているキライもあるが、読者のみなさんの参考になれば嬉しいなー。ならないか、トホホ。

Con・flux

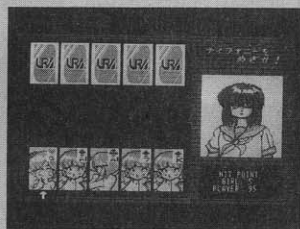
CATCH22

水道管ゲームに巷で人気のRPGカードゲームの要素をミックスしたゲームで、turbo Rに対応したソフト。自分のキャラクターのグラフィック(ちなみにすべて女の子)を3種類の中から選べるという、おもしろい機能もついている。気軽にプレーできる佳作だ。

問〒231 神奈川県横浜市中区元町2-82 木村様方 CATCH22

ティファニーをめざせ!

邪虎丸

制服の古着専門店・ティファニーに就職すべく、5人の女の子をトランプゲームの"戦争"で打ち負かして制服をいただくという、単純明快なルールのソフト。それゆえにかなりのめり込んで遊べる。さらに特筆すべきはグラフィックのレベルの高さ。二重丸って感じなのだ。

問〒950-21 新潟市新潟西郵便局 私書箱17号 URA編集部内URAソフト「邪虎丸」

TEN-TEN設定資料集

火星バーベイタム

MSX2+/turbo R専用。次回のコミケットで発売予定(?)のアドベンチャーゲーム『TEN-TEN』の設定資料をスクリーン12の取り込み画像で紹介。書き込まれた指定などがちょっと見にくいけど、肝腎の絵のほうはアニメにも劣らない気合の入ったもの。本編も期待大だ。

問〒176 東京都練馬区中村南2-19-17 さつき荘102号室 高野裕之

あっちむいて服ぬいで!?

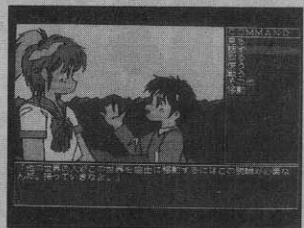
Planet Vision

カーソルキーを使ってプレーする"あっち向いてホイ"。勝てばビジュアルシーンで女の子が脱ぐけれど、負ければ脱いだ物をきてしまうという某ゲーセン麻雀並みに厳しい(笑)ソフト。知らず知らずのうちに「あっち向いてホイ!」と口ずさんじゃうほどリズムにノってプレーできる。

問〒156 東京都世田谷区経堂4-29-2 第2一石荘102 藤原 徹

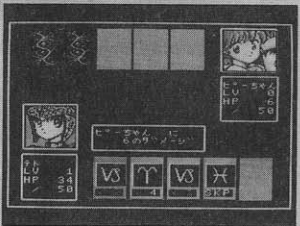
あやちゃんすうぷれっくすI

ぱにっくすたじお

このソフトは1988年に同人ソフトの大御所・環境研がPC8801シリーズ用に製作したアドベンチャーゲームをMSXに移植した作品。移植のレベルは非常に高く、グラフィックにインターレスモードを使用するなどしてオリジナルに負けない出来に仕上げてある。turbo Rにも対応。

問〒386 長野県上田市常田3-10-3 児玉様方ハイツ102号 白戸様方 ぱにっくすたじお

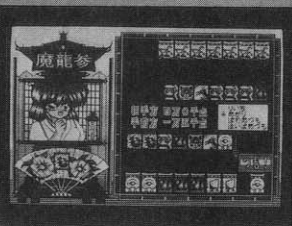
Scuderia

ZENO SOFT

戦闘に"UNO"や"ページワン"と同じルールのカードバトルを採用した、ファンタジー・カードバトル・RPG。シナリオは一本道タイプ、というか戦闘以外はほとんどオートでゲームが進行する。グラフィックもなかなか気合が入っている。笑える敵キャラが多いのもいいね。

問〒335 埼玉県戸田市喜沢2-4-9 小松様方 光生省

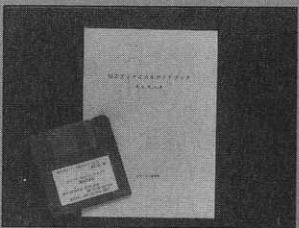
魔龍牌III

MAJESTIC-TWO

あのポンジャンがベースのテーブルゲーム。舞台はお江戸、対戦相手は4人の妖怪ギャルだ。AI(人工知能)を搭載することで、キャラクターにそれぞれ個性のパラメーター設定を施してある。グラフィックや音楽もハイレベルで、マニュアルもしっかりしているスグレものだ。

問〒336 浦和市本太5-39-9 秀吉ハイツA-103 丹野様方 MAJESTIC-TWO

MSXテクニカルガイドブック

ASCAT

昨年のレポートでも紹介した『テクニカルガイドブック』の新訂第三版。『MSXテクニカルハンドブック』(アスキー刊)で掲載されていない、さまざまな技術的資料をまとめた本。サンプルプログラムのディスクも付属している本格派。MSXプログラマー必携の書ではないかな?

問〒326-02 栃木県足利市利保町1-12-7 矢部光吉

今回紹介したソフトについて…

ここで紹介したソフトについての問い合わせは、各々の問い合わせ先までお願いします。その際は用件を簡潔に明記するようにお願いします。また、問い合わせ相手に負担がかからないように自分の住所を記入して切手を貼った返信用の封筒を必ず同封するか、または返信側に自分の住所氏名を記入した往復はがきで問い合わせるようにしてください。

最後になりましたが、忙しい合間をぬってサークル活動をしている人が大半です。そのため、問い合わせの手紙を出してから連絡が来るまでに2〜3ヵ月程度待つことがありますのでご了承ください。

祝・MSXマガジン100号

創刊100号おめでとうございます。200号記念の時にも、ぜひ私が担当したいと思います。今後とも頑張ってください。

日本クリエイト 松本英治

1

エルティアは真剣な表情で、目の前にある小さな像を見つめていた。

小さな像は粘土製で、乾燥した花びらやさまざまな骨、ビーズ玉に囲まれている。それらは、おそらく小さな像を崇める者たちが供物として、ここに供えていったものなのだろう。

小さな像は、祭壇の中心にある丸い台の上に乗せてあった。エルティアはその台自体が、トラップを作動させる仕掛けであると感じていた。

いや、罠を見抜く技術や能力のないハヤテでさえ、小さな像が置いてある場所には絶対に罠があると確信していた。なぜならここは巨大な立体迷路と、恐ろしいほどの数の罠で武装したピラミッドの地下なのだ。

西の崖に開いた入り口は、このピラミッドの地下につながる通路であった。ハヤテたちは地下から三階分の階段を上ぼったのちにピラミッドの縁へ出た。

驚いたことにピラミッドは山の中腹あたりにあり、周囲はジャングルによって遮られていた。おそらく地下からの通路以外では、このピラミッドに近づくことはできないのだろう。

中はまさしく迷路で、数々の罠が仕掛けられていた。ハヤテたちは何度か落とし穴や壁の隙間から飛んでくる矢などに遭遇したが、かろうじてここまでくることができた。

ピラミッドの壁は、奇妙な文様が彫られた陶土の固まりで築かれている。所々に崩れかけた壁画もあり、日常生活の様式などがそれから知ることができた。

ピラミッドを作りあげた者たちの文化は、ハヤテたちの知らないものであった。ただ周囲を飾っている装飾の雰囲気から、なにやら王宮か神聖な寺院のように思える。

王宮や寺院だとするなら、これほど厳重に罠が仕掛けられているのも納得できた。罠にはすべて解除するための仕掛けがつけられ、その位置を知っている者なら安全にどこにでもいくことができる。

それだけでなく不定形の怪しげなモンスターとの遭遇、部屋の中を楽しそうに飛び回る宝箱など、ハヤテたちは想像を絶する怪異と遭遇している。

さらに地下には凄まじい罠が仕掛けられており、ハヤテたちはひとつの罠を見抜けなかっただけで危うく全滅しそうになった。

それ以来、ハヤテたちは進むべき先を周到に調べ、慎重に罠をくぐり抜けてきたのだ。

そしてピラミッドの奥深く隠された部屋にある祭壇に置かれた、この小さな像を発見したのである。

これだけ手の込んだ場所に隠したのなら、これからの冒険に必要な物に違いないとパーティー全員の意見は一致していた。

本当は、だれかが崇めている神聖なものを盗むのは気がひける。しかし魔法使いの魂のかたわれに言われたように、百二十年におよぶ呪いを解き放つことを考えれば、きれいごとばかりではどうしようもない。目的のために手段を選んではいられないときもある。

問題はどうやって、罠を作動させずに小さな像を取るかであった。

エルティアは、すでに二分ほど小さな像とにらめっこしていた。左手に、砂を詰めた小さな袋を持っている。重さは調べたわけではないが、粘土で作られた小さな像と同じ程度にしてあるつもりだ。
彼女は祭壇に仕掛けられた罠は、像の重さに反応するようになっていると判断していた。
エルティアはこの袋と小さな像を、すり替えようとしているのだ。
言ってみると簡単そうだが、実際に像と袋を入れ換えるために使える時間は一秒以下であろう。それをなし遂げるためには神業に近い、すばやい動きが必要となる。
それだけでなく、もし砂を入れた袋の重さが小さな像と極端に違えば、罠が作動してしまうだろう。
「ふう」
溜め息をつくとエルティアは、いったん持っていた袋をおろした。
「やれそうか？」
「たぶん。ただ、タイミングが掴めなくて……」
エルティアは汗が滲んだ両手を、スカーフで拭いながらそういった。
「無理はしなくていい。出来ると思ったら、やってくれ」
ハヤテは緊張しているエルティアの肩に手をおいて、やさしくいった。
エルティアは無言でうなずくとスカーフをしまって、再び砂袋をかまえて小さな像の前にたった。
二度ほど袋の重さを計って、右手をゆっくりと小さな像に近づける。左手は袋を持ったまま、小さな像のうえにぴったりと止まっている。
！
ほんの一瞬、エルティアは右手で小さな像をすばやく持ちあげる。それが離れたと思った瞬間に、左手は風のように動き砂袋は台座に乗っていた。
スサッ。
台座に置かれた袋の中で、わずかに砂が動く音がした。そのほかには周囲にあった乾いた花びらすら動かさない、まさに神業のような動きであった。
「やったーっ」
フィルが飛び跳ねながら、エルティアの成功を喜んでいる。
「早くこの部屋から出ましょう」
だがエルティアは喜びもせずに、緊張した声でそういった。
「なぜだい？」
「砂袋の重さが、この像より少し軽いのです。もし精巧な罠なら、重さの違いで作動するかもしれません」
カチリッ。
エルティアがそういい終わるのと同時に、台座の下から小さな音がするどく響いた。
「早く！！」
エルティアの叫び声と同時に、うしろにいたフィルとオージが部屋の外に飛び出す。
続いてヴェイグとリーシャが飛び出し、ハヤテが続いた。
ガッコォォォン。
エルティアが外に出ようとした瞬間に、凄まじい音をたてて小部屋の床が下に落ちる。
エルティアは床が落ちる寸前に、ジャンプした。だが床の落ちる速度のほうがわずかに速く、十分な距離をかせげなかった。彼女の手は、目のまえにある床の端をつかもうとしたが、空を切った。だが落ちると思われたエルティアの手を、ハヤテがしっかりと握りしめる。
「ヴェイグ、オージ」
ハヤテの声を聞いて、ふたりはエルティアを引きあげるためにハヤテを手伝いにきた。
なんとか落とし穴からエルティアを引きあげると、ハヤテたちはどうにか一息ついた。
「まいったな。こんなことになるとは思わなかった」
「すいません。私がもう少し、多く砂を入れておけば……」
エルティアが右手にしっかり持っていた像を床に置きながら、すまなそうにいった。
「しかたないわよ。見ただけで重さがわかる人なんて、いないもの」
相変わらず好奇心が呼ぶのか、エルティアが落ちそうになった落とし穴を壁に捕まりながら覗いているフィルがいう。
「もしかしたら、その像を取る前に落とし穴が開いたかもしれないんだし、持ってこれただけ幸運と思わないと贅沢よ」
フィルはそういいながら、じっと下を見ていた。
「落ちたら痛そうだけど、誰も落ちなかったのだから問題ないわよ」
だが落とし穴の下には興味を持つようなものがなかったのか、すぐに覗くのをやめてしまった。
「この像、どんな神様なのかな？」
「さあ、私は見たこともない。少なくとも、私が信仰する神とは関係なさそうだ」
エルティアが置いた像を、興味深く眺めていたヴェイグの疑問に、オージが答えた。
「オージが知らないというなら、少なくとも外で広く信仰されている神様じゃなさそうだな」
「それじゃ、私たちは祟られたりしないよね」
ちょいちょいと小さな像をつつきながら、フィルが安堵した声でいう。
「さあな。案外、知られていないだけで、強力な神様かもしれないぞ」
「本当？」
真顔でそういうオージを見て、フィルは急いで像から手を放した。
「とにかく、この小さな像であの扉が開くかどうか、たしかめにいこう」
ハヤテは周囲に満ちてきた不気味な気配を感じてそういった。
ピラミッドの地下には、アンデットが徘徊しているのだ。もたもたしていては、余計な連中と無駄な戦いをすることになる。

2

ピラミッドの上から見る風景は、壮観であった。かなりの高さを持っているこの建物は、ジャングルの木々の上にその頭を出している。
ジャングルはまるで無限に広がっているようで、どこからどこまで続いているのかわからない。
いままで開くことのできなかった扉は、ピラミッドの最上階に近い場所にあった。
扉の上のアーチには奇妙な動物が書かれた紋章があり、どうやらそれがこの扉を開く仕掛けのようなのだ。
ハヤテは、右手に持ったちいさな像を紋章の前にかざした。像が紋章の前にかざされると、扉は音もなく開きはじめる。
「よし、いこう」
扉が完全に開ききったのを見て、ハヤテは全員にいった。
扉の向うにあった階段はよく掃除されているらしく、埃などつもってはいなかった。これだけで、この階段が頻繁に使われているのがわかる。
階段を上った場所で、ハヤテたちは奇妙な光景に遭遇した。
そこはピラミッドの最上階らしく、狭い通路が前に伸びているだけであった。その通路は途中でもうひとつの通路と交差している。
十字路となっているその場所に、藁を編んでつくられた椅子があり、ひとりの少女が座っている。少女は周囲に何人もの女戦士を従えており、気味の悪い仮面をつけた女も背後に控えている。
女戦士たちはそれぞれ大きな扇を持っていて、それをつかって優雅に少女をあおいでいる。その状況を見ただけでも、椅子に座っている少女が身分の高い人物だとわかる。
椅子に座っていた少女は、ハヤテたちの姿を見ると女戦士たちに合図をした。女戦士たちは扇を置くと、そのかわりに珍しい模様のついた楯とスピアをかまえる。
女戦士たちの戦闘準備ができたのを確認すると、少女ははじめて立ちあがった。
「私はアマズールー族の女王、我らの聖地に来たのは誰だ？」
少女の声は澄んでいて、ハヤテたちにしっかりと伝わった。
「我々は冒険者。宇宙炉の災いを取り除くために、この地を訪れた」
ハヤテは、しっかりと背筋を伸ばして大きな声で返事をした。
「冒険者？　宇宙炉？　お前たちは石を取りにきたのか」
少女の言葉に、ハヤテたちはどきりとした。あの山の上にいた岩の顔も、おなじようなことをいったのだ。
「我々は、石など求めてはいない」
口籠もりそうになったハヤテのかわりに、ヴェイグがいった。
「なぜ、この寺院に来たのだ？」
石を取りにきたのではないと知ってか、少女の口調はすこしやわらかくなったようだ。
アマズールーの女王との会話からわかったのは、ここはマウムームーという神の神殿だということだった。彼女たちの一族は、このピラミッドを住居にしているらしい。
どうやらマウムームーというのは炎の神らしく、火山の火口に住んでいるらしい。
ハヤテたちは少しの贈り物とかなり献金を取られたが、それだけの情報を得ることができた。
女王は選択の余地なく、ハヤテたちはマウムームーのいる場所に向かわせようとしていた。どうやら彼らを生け贄にするつもりらしい。
女王がいうには、マウムームーがお前たちを受け入れるなら、無事に戻れるだろうということだった。
マウムームーに出会うには、この先に続いている炎の道を進むしかない。それは石炭で作られているようで、真赤に燃えていた。
「おいおい、こんな場所を歩いたら火

傷で死んでしまう」
石炭の道を見たオージは、冗談じゃないといった声でつぶやいた。
「取引しない？」
小さな声が、オージに聞こえた。
見ると奇妙な仮面をつけた女性が、彼の背後に忍び寄っていた。
「何の取引だい？」
オージも相手の声に合わせて、小さく囁く。
「あんたら、この炎の道を歩いていかなきゃならない。役に立ついいものがあるんだ、買わないかい？」
「物はなんだい？」
オージに尋ねられて仮面の女性は、小さな袋を取り出した。
「これを足に塗っておけば、熱さを防げる魔法の粉だよ。金貨三千に負けておくよ」
「本当に、効くんだろうな？」
オージは小さな袋を疑わしげに見ている。
「マウムームーの司祭である、このクワリ・クボナがいうんだ絶対に間違いはないよ。買うのかい、買わないのかい」
「よし、買おう」
オージは自分の財布から、三千枚の金貨を取り出した。金貨といっても大きさは一センチほどで、それほど大きくはない。だがさすがに何千枚と集まると、結構かさばるものだ。
できるならあまりたくさんは持ちたくないのだが、こうした取引や店を開いている商売をしている人々には、金貨がないと困ってしまう。
オージが差し出した金貨をみて、クワリ・クボナは満足そうにうなずくと袋を渡してくれた。
「マウムームーの機嫌を損ねないように、気をつけなよ」
クワリ・クボナは気軽にオージの肩を叩くと、女王のいる場所に戻っていった。
「なにしてたの？」
オージが持っている袋を目敏く見つけながら、フィルが尋ねた。
「炎の道を渡るために必要なものを、買っていたのさ」
すでに女王たちはうしろに去り、ハヤテたちの前に炎の道が待っていた。
「で、それをどうするんだ？」
「この粉を、足につけるんだ」
ヴェイグの問に答えながら袋を開けてみたオージの手に、さらさらと細かい粉が落ちた。
細かい粉は、あまり多くの量はなかった。だがいったん足につけると、不思議なことにぴったりとくっついて離れなかった。
「さて、これで大丈夫かな？」
半信半疑のままオージは、炎の道に一歩踏みだした。
炎の道を作りだしている石炭の橋は真赤に燃えていたが、不思議なことにその熱はオージの足にまったく伝わってこなかった。
「どうやら、これで火傷の心配なく歩けそうだぞ」
オージは、炎の道の上で足踏みしながらおもしろそうにいった。ハヤテたちも残った粉を足にまぶして、炎の道を歩きはじめる。
炎の道は、熔岩の上を真直ぐに伸びていた。周囲の熔岩はドロドロに溶けていて、とても人が歩けるように思えなかった。
おそらくこの石炭の道だけが、ひとの体重を支えられる唯一の場所なのだろう。誤って他の場所に足を踏みだしたら、熔岩に全身すっぽりと浸かることになるのは間違いなかった。
用心しながら進んでいくハヤテたちの前に、ゴボゴボとガスを吹き出している火口が見えてきた。
「あそこが、マウムームーのいる場所かな？」
ヴェイグは剣をにぎりしめたまま緊張している。なにしろ今度の相手は神として崇められているのだ。そうとうな強力な力を持っていると思わなければならない。
果たしてそんな存在と戦って、生きて帰れるのか？　それはパーティーの誰もが感じている疑問であった。
だがそんな疑問を感じながらも、戦いに勝ち、謎を解きあかし、先へ進むと自分自身を信じているのはなぜなのだろう？
たぶん、それは冒険者としての資質なのだ。未知なるものへ挑戦し、己の力で切り抜けることを喜びとした者だけが選ぶ道なのだろう。
それは安定や平和といった普段の日々とは、遠く離れた場所にある。その遠い場所へくることを選んだものが冒険者と呼ばれ、誰もいったことのない場所へと歩んでいくのだ。
この炎の道のような場所を……。
さしたる時間もかからずに、ハヤテたちは火口のほとりへきていた。
ズォォォォォォォツ。
さっきまで微塵も揺れていなかった炎の道は、かすかに振動しはじめた。その振動はだんだんと大きくなり、やがて壮大な地震となり派手に揺れはじめる。
ズドォォォォォツ。
火口の中の熔岩は煮えたち、噴火がはじまったように思えた。

3

ザッババァァン。
まるで熔岩を水のように跳ね飛ばしながら、見あげるような岩でできた巨人が火口から起きあがった。
「ウォォォォツ」
四メートルほどの背丈の岩巨人は、伸びをすると大声で叫んだ。
「お前が石を取りにきたのはわかっている。他の者はだませても、わしを欺くことはできん」
岩の巨人は腕をくんで、ハヤテたちをにらむとそういった。
「わしの名はマウムームー。石を狙う輩は、成敗してくれる」
そういった巨人は、真赤に燃えた岩がひとの形をとったような存在であった。全身から炎を吹きあげ、その目だけが不気味に黒かった。
マウムームーは熔岩と同じように真赤に燃えている腕を、一番先頭にいたヴェイグにむかってふりおろした。
ヴェイグは楯を構えて、その攻撃をかわそうとしたが、相手の攻撃のほうがわずかに速い。
ジュッ！
ドラコンの堅い皮膚の表面が、熱によって焼けた音であった。酸に対しては強靱な耐性をもつ皮膚であったが、高熱にはなんの効果もない。
腹を殴られて呻いているヴェイグの横から、リーシャのスピアが繰り出された。だがスピアの一撃は、相手の表面をかすっただけで打撃を与えてはいない。
ハヤテの刀も、相手の身体を守る岩を貫通できずにいた。
「永遠の炎によって作られる壁よ！我らを包み、灼熱の攻撃から守りたま

え」

フィルが呪文を唱えると、ハヤテたちを囲むように炎の壁が出現した。

これは防御呪文の一種で、火炎系列の攻撃呪文の効果を減少させる力を持っている。しかし壁の強度を越えるほど相手の呪文が強力ならば、防御の効果はほとんどない。

フィルは自分がもっとも得意とする炎領域の攻撃呪文が、この相手には通用しないと判断した。そのかわりに相手の攻撃呪文も炎領域のものであると思い、もっとも効果の高い防御呪文を唱えたのだ。

ほかの攻撃呪文を唱える方法もあったが、それが効果があるとは限らない。緊迫した戦闘の中で魔法使いに期待されるのは、確実に効果のある呪文を唱えることだ。

一方、ハヤテは脇差しのかわりに装備していた手裏剣を、マウムームーにむけて投げた。

ビシュッ！

手裏剣はマウムームーの肩に見事に突き刺さった。だが大きな打撃は与えていない。

しかしハヤテの攻撃が効果あったというのは、このマウムームーが普通の武器で倒せるということを知らせてくれている。

「大地の中に潜む刃よ、我が意志を受けて敵を撃て」

オージが、僧侶の呪文の中では珍しい攻撃呪文を唱えた。

とたんに冷たく輝く黒ダイヤの破片が周囲からバラバラと、マウムームーめがけて飛び出した。いくつかの破片は、確実にマウムームーの身体にめり込んだ、しかし大きな打撃を受けたようには見えない。

「攻撃呪文が効かないぞ」

オージは最大のパワーレベルで唱えたブレードの呪文が、予想以上に効果がなかったことに愕然とした。

マウムームーは、魔法に対しての防御力が相当にあるようだ。

ブォン。

低く響くような音とともに、マウムームーの手から火炎球が飛び出す。

それはハヤテたちの周囲をかこんでいる炎の壁に衝突すると爆発した。火炎球はいくつもの火の塊となったが、そのほとんどは炎の壁に遮られてハヤテたちのほうへは飛んでこない。

しかし炎の壁はすべてを遮れず、いくつかの火の塊はハヤテやヴェイグたちに軽い火傷を負わせる。

「全員、攻撃呪文は使うな。防御呪文であいつの攻撃を防げ！」

ハヤテは攻撃呪文の効果が薄いと判断して、防御呪文を使うようにパーティーに指示した。

そういっている間にも、マウムームーは次々と火炎球を投げてくる。ちょっとした火傷程度の傷でも、全身に受けると相当な怪我になる。

ハヤテは刀を鞘にしまうと、ザックにくくりつけていた巨大な刀を取り出した。

刀身だけでゆうに二メートル近くはあろうと思われる巨大な太刀を、ハヤテは両手で構える。

これは野太刀と呼ばれる刀で、野戦で使われた武器だという。騎馬に乗った侍を、馬ごと両断したという逸話も残っている。

採掘現場の中に店を開いているスミッチというドワーフの所で、売っていた物だ。それをハヤテは金貨五千枚という、飛んでもない値で買い求めた。いままでは手裏剣や他の武器技能を磨こうとして使わなかったが、このような強敵相手に試してみる価値のある武器のようだ。

ズッシリと重く感じるその太刀を、ハヤテは肩に刀身を乗せるように構えている。

野太刀ほどの大きさの刀となると、普通の刀のように軽々と扱うことはできない。

肩に乗せるか、もしくは脇に下ろして構え、遠心力を使って太刀自体の重さを利用して相手を叩き切るのだ。

理屈ではわかっていても、実際に野太刀を持つとハヤテはその重さに驚いた。思った通りに野太刀を操れるか、かなり疑問に思う。

ジリッ、ジリッとハヤテはマウムームーに近づいていく。攻撃方法は接近戦、相手の懐に近づき渾身の力を持って一撃を与えようというのだ。

まさに決死の一太刀といえよう。

ハヤテの攻撃を助けようと、ヴェイグとリーシャは派手に左手から攻撃している。

マウムームーは、そのふたりの攻撃に気を取られて、ハヤテの接近に気づかない。

「キェェェェッ！」

凄まじい気合声とともに、ハヤテの野太刀が振りおろされた。

ザシュッ！

固い刃が深く食い込む音がして、野太刀はマウムームーの脇腹を大きく切り裂く。

チャキリ。

ハヤテは振り抜いた野太刀の刃をすばやく返すと、切り裂いた傷めがけて再び突きを入れる。

「ウォォォォッ！」

ドンッ。

鈍く重い音をたてて、野太刀の刀身は半分ほどもマウムームーの腹にめり込んだ。

「おのれ！」

あまりの打撃に一瞬、マウムームーはよろめいたが、拳ですぐさまハヤテに反撃する。

ドカッ！

真っ赤な拳が、ハヤテを打ちのめした。皮鎧が焦げるいやな臭いが、周囲に満ちる。

ハヤテは相当な打撃を受けてよろめいたが、まだ倒れはしない。

「我が掌中に集いし水よ、氷球となりて敵を撃て！」

白い冷気をまとった氷の固まりが、フィルの頭上からマウムームーにむかって放たれた。

氷球はフィルの知っている数少ない水領域の攻撃呪文であった。炎領域や土領域の呪文に耐性はあっても、マウムームーの存在そのものが炎に近いと判断したフィルは、その正反対の水領域の攻撃呪文を唱えたのだ。

氷の固まりはマウムームーの胸のあたりに衝突すると、細かく砕けた。

ジューッ。

高熱に触れ氷が水になり、水蒸気となって蒸発していく。だがそれと同時に、マウムームーの身体が赤から黒く変わっていく。

ピシッ、ピシッ。

驚いたことに黒く変わったマウムームーの身体全体に、細かな亀裂が伸びていく。

「ヤアァァァ」

リーシャのスピアが黒く変色した部分に命中すると、意外なことにその穂先が深くめりこむ。

黒くなったマウムームーの身体は、以前の強固さを失っていた。水領域の攻撃呪文は、予想以上にマウムームーに打撃を与えている。

次々と繰り出されるハヤテたちの攻撃は、マウムームーの身体を無残なほどに切り刻んだ。

「グァァァッ」

マウムームーは苦しそうな叫び声をあげると、がっくりと膝をついた。

だが倒れることはなく、黒くなっていない右手から、またもや火炎球が放たれる。

ドーン。

今度の火炎球は炎の壁をこえて、パーティーの頭上で炸裂した。いくつもの火の塊が、オージやフィルたちを襲う。全員がいまの攻撃でかなりの打撃を受けているが、死ぬほどの怪我ではない。

だがハヤテは降りかかる火の塊をものともせずに、野太刀をマウムームーの胸に切りつけた。

ザシャッ。

まるで砂利へ切りつけたような音をたてて、マウムームーの胸に野太刀が食いこむ。

ザシャ、ドシャ。

続けて二回、野太刀は同じ場所に命中した。その傷を狙ったように、ヴェイグの剣やリーシャのスピアが突きささる。

「ウォォォォォォッ」

マウムームーは胸の傷を押さえると熔岩の中へと後退しようとする。

「冷気よ、我が意志に従い指し示す敵を包め」

フィルが水領域でもっともレベルの低い攻撃呪文を唱えた。さっきと同じ呪文を唱えるには、もはや魔力が足りない。

白い冷気の塊は、熔岩からでているマウムームーの上半身めがけて飛んでいく。その間にもマウムームーの身体は、ズブズブと熔岩のなかへと潜っていく。冷気の塊はマウムームーの顔に命中した。

ジャァァァ。

冷気に熱を奪われて、みるみるマウムームーの顔は黒くなっていく。

「ギァァァァァ！」

断末魔の声をあげながら、マウムームーの黒くなった首は、身体からボトリと落ちた。首を失った身体は、そのまま熔岩の中へと消えていく。

ハヤテたちの前に転がっているマウムームーの首は、灰のように脆くなっていた。それはたちまち自重で崩れ、形を失った。その中に、緑色に光るものが残っている。

「あれ？」

誰よりも早くそれを見つけたフィルが、灰の中からそれを拾いあげる。

「ねえ、岩の顔が持っていたのと同じような目の宝石だよ」

自分が見つけたのか嬉しいのか、ニコニコ笑いながら皆の前にそれをかかげる。

「これでふたつ、そろったわけか」

ハヤテが野太刀を下ろしながら、疲れたようにつぶやいた。

最大級の攻撃魔法、ニュークリアブラストが登場するのも、もうすぐか!? 次号を待て！

音楽のこころ

MUSIC WORKSHOP

MSX音楽教養育成企画

BY北神陽太

MSXの音色で、もうちょっとなんとかならないのかなぁ、と思う音にドラムがあります。こころのコンテストでも、ドラムに工夫した作品には「おっ！」と感じるものがあります。そこで今回はドラムの心臓、スネアドラムに挑戦してみましょう。

実践編 Part4 スネアドラムの音色作り

バンドの練習でドラマーが楽器を持ち込むとき、ドラムセット全部を持ち込む人はあまりいません。普通は練習スタジオに用意してあるので、スティックを持ち込むぐらいです。でも何かひとつ持ち込むとしたらほとんどの人がスネアを持って行くでしょう。その次がキックペダル(バスドラを叩くペダル)といった具合で、ドラマーの好みによって、同じスネアでもまったく違う音になる楽器です。ドラマーにとってはスネアこそまさにドラムの心臓部分でしょう。

スネアの種類はシェル(胴)の材質と大きさで分け、材質にはウッド(木製)、メタル(金属)カーボンファイバーなどがあり、当然材質によって音は変わります。大きさは胴の直径や深さ(厚み)にいろいろなものがあり、それぞれキャラクターが違います。カン高い音にはメタルシェルで厚みの薄いスネアといった具合です。このほかにもヘッド(打面)の材質や演奏法で音が変わってきます。

発音の原理

今回はちょっと、というより、かなり複雑です。それはこれまでと大きく違う面振動で、しかもほとんどノイズに近いような音ですよね。そこで今回はMSXのリズム音源にオリジナル音色を加える、という方向で作っていきます。

横から見た振動は先月の弦振動と同じですが、図1のように上から見ると、ちょうど波紋のように波打っていて、水滴の「ポチャ」という音が想像できます。しかしこれは均一の力が働いている場所での特殊な状態の振動で、ドラムの場合は図2のような振動が加わりとても複雑です。図のように同じ振動数でも波紋とはまったく違う振動があり、基本波の整数倍音にはない倍音が発生するのです。これが音程がありそうでないような、つまり曲のチューニングとまったく無関係なチューニングでも、おかしく聞こえない理由です。

また、チューニングで1本のボルトをゆるめると、音程が低い方へ変化します。PSGでタムタムを入れるときに音程を変えているのは、この効果を狙ったもので、音色の違いをカバーしています。さらにスネアの場合は「スナッピー」という伸びたスプリングのような、ひびき線があり、これがスネアの裏のヘッドに当たっていて、叩いたときにノイズのような音が発生します。PSGのノイズでスネアを演奏させているのはこの部分にあたります。

このように、いくつかの要素でできているので、ひとつの音源でリアルなスネアを作るのはむずかしいようです。よく使われるのはこの中の要素で、スナッピーの音をPSGで出しているので、スネアといえばノイズ、と思われがちですが、ワークショップではさらに進んだ考えで積極的に作っていきましょう。

音色を作る

まずMSXのリズム音源のスネアだけを聞いてみると、何かが足りないようですね。ひとつは音程の変化感と高い倍音、もうひとつはスナッピーの効果のようです。そこで、音程の変化感と倍音をオリジナル音色で作り、リズム音源に不足している音をサポートしてみましょう。

マルチプルレベル

ここで作る音はディケイからリリースにあたる部分です。どんな音かというと、水のしたたる音にたとえると、「ポチャ」という音の「チャ」にあたります。注意する点は、なるべく音程感のない打楽器音にすることです。音程感がある

▼図1 ドラムの振動

▼図2　こんな振動も起こっている

と曲によって不協和音になることがあり、音程を変えたときにメロディーとして聞こえてしまうことがあります。これをさけるため、割り切れないマルチプルレベルの比にして、発生する倍音の音程間隔を狭くして音程感を少なくする方法もありますが、打楽器なのであまり気にせず、なるべくノイズにならない程度の汚ない音にするというのがいいようです。リズム音と一緒に音を出して、リアルなポイントを探してみましょう。かなり広い範囲でスネアらしい音が見つかります。最初はキャリアが0、モジュレーターが4で作ってみましょう。

エンベロープ

リズム音のスネアはアタックに使い、オリジナル音色は余韻に使うのですが、問題はそのつなぎ目です。アタックが聞こえて、余韻と分離していない、というのがポイントになります。そして音程感の変化も重要になります。

まずエンベロープタイプは両方ともディケイにして、スネア全体の音の長さをディケイで決め、リリースは短かめにします。こうしないと早い音符のときに音がつながってしまうので、6から8ぐらいが適当でしょう。

さて、特殊なのはアタックとディケイです。キャリアはそのまま打楽器系のエンベロープですが、モジュレーターの方は打楽器にしては、かなり遅い立ち上がりで、このままではどう聞いてもスネアに聞こえないといった6に設定しています。これはアタック音はリズム音源で出し、オリジナル音色は余韻を担当させるため、そのつながりを自然にしつつ音程感の変化をつけるためで、非常に重要な部分です。できあがった音はそれだけで聞くとラテンドラムのティンバレスに似た「ポワン」とした音になりました。さらにリアルにするには、PSGのノイズでスナッピーを加えるとゲートリバーブのような効果も作れます。MuSICAがあれば簡単なのですがBASICではサンプルリストのように、PSGのエンベロープマクロを作るような面倒なものになってしまいます。

積極的な応用

せっかくのオリジナル音色をスネアだけに割り当てるのはもったいないですよね。そこでサンプルリストでは、ベースも一緒のチャンネルとして作ってあります。この方法はスネアの場所が決まっているので制約はありますが、パーカッション専用のチャンネルとして使うと考えれば、ほかの音も入れられる例です。たとえベースでもパーカッションと同様に考えればいいわけですね。

スネアドラムひとつを直しただけで、驚くほどサウンドが引き締まります。みなさんも本物よりリアルなスネアにチャレンジして、「こころのコンテスト」で成果を発表してみてくださいね。

◆サンプルリスト

```
10 '"mws15m1.BAS
20 '< Music Workshop Vol.15 >
30 '< ｽﾈｱ ﾄﾞﾗﾑ              >
40 '< BY Y.KITAGAMI 1991(C) >
50 CLEAR 5000
60 '/// INIT ///
70 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
80 DEFSTR A-H,T
90 DIM A%(15)
100 POKE &HFA3C,30
110 POKE &HFA4C,50
120 SOUND 6,15
130 SOUND 7,4
140 FOR I=4 TO 15
150 READ A$
160 A%(I)=VAL("&H"+A$)
170 NEXT
180 DATA    0,    E,0,0
190 DATA 0D04,1862,0,0
200 DATA 0E00,36F6,0,0
210 CALL VOICE COPY(A%,@63)
220 '/// PLAY DATA ///
230 ''--- INZ ---
240 T="T80
250 A0="O7L1 @2 V14
260 B0="O7L1 @2 V14
270 C0="O4L1 @16V14
280 D0="O4L1 @16V14
290 E0="O4L1 @16V14
300 F0="O3L16    V15Q6
310 G0="V1 @A15
320 H0="L64
330 ''--- MEL ---
340 A1="E1B2>D4D-4<
350 A2="A1G2G4>D4<
360 ''--- CORD ---
370 C1=">D-<B2B4>D4<
380 D1=" A  G2G4 A4
390 E1=" E  D2D4 E4
400 ''--- BASS AND SNARE ---
410 F1="@33EER8@63C8@33EER4@63C4@33EER8@
63C8@33EER4@63C4
420 F2="@33EER8@63C8@33EER4@63C4@33EER8@
63C8@33EER4@63C@33EGA
430 G1="B!H16H16H16H16 S!H16H16H16H16 B!
H16H16H16B!H16 S!H16H16H16C!16 B!H16H16H
16H16 S!H16H16H16H16 B!H16H16H16B!H16 S!
H16H16H16C!16
440 G2="B!H16H16H16H16 S!H16H16H16H16 B!
H16H16B!H16H16 S!H16H16H16C!16 B!H16H16H
16H16 S!H16H16H16H16 B!H16H16H16B!H16 S!
H16H16H32H32H32C32
450 ''--- SNARE ---
460 H1="R4V7CV8CV9CV8CV7CV6CV5CV4CR8
470 H1=H1+H1+H1+H1
480 PLAY #2,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T
490 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0
500 PLAY #2,A1,A1,C1,D1,E1,F1,G1,H1
510 PLAY #2,A2,A2,C1,D1,E1,F2,G2,H1
520 GOTO 490
```

音色データ表

```
*** FM VOICE EDITOR DATA ***
*** VOICE NAME=Snare DRM ***
PARM/OP0.OP1    |MODULE|CARRIE|
ﾄｰﾀﾙ ﾚﾍﾞﾙ        |  13  |......|
ﾌｨｰﾄﾞﾊﾞｯｸ        |   7  |......|
ｴﾝﾍﾞﾛｰﾌﾟ ﾀｲﾌﾟ    |   0  |   0  |
ﾏﾙﾁﾌﾟﾙ ﾚﾍﾞﾙ      |   4  |   0  |
  ｱﾀｯｸ   .....  |.  6 .|. 15 .|
  ﾃﾞｨｹｲ  .....  |.  2 .|.  6 .|
  ｻｽﾃｨﾝ  .....  |.  1 .|.  3 .|
  ﾘﾘｰｽ   .....  |.  8 .|.  6 .|
ｷｰﾚｲﾄ ｽｹｰﾘﾝｸﾞ    |   0  |   0  |
ｷｰﾚﾍﾞﾙ ｽｹｰﾙ      |   0  |   0  |
ﾄﾚﾓﾛ             |   0  |   0  |
ﾋﾞﾌﾞﾗｰﾄ          |   0  |   0  |
ﾃﾞｨｽﾄｰｼｮﾝ        |   0  |   0  |
DATA 0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000
DATA 0D04,1862,0000,0000
DATA 0E00,36F6,0000,0000
```

祝・MSXマガジン100号　創刊100号おめでとうございます。Mマガの読者であった私が、今は原稿を書いている。これが100号の歴史でしょうね。めざせ200号！　北神陽太

こころのコンテスト

今月の優秀作品

こころのコンテストでは、みなさんの作った曲を募集しています。募集部門はオリジナル部門、ゲームミュージック部門のふたつ。とくにオリジナル部門は優遇します。作品はBASIC、MuSICAのどちらを使ってもかまいませんが、MuSICAの場合は必ず音色データも送ってください。なお、採用された方には掲載料として図書券5000円を差し上げます。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
こころのコンテスト係

■オリジナル部門 MuSICA対応

くぅりあー

BY柳田正幸

オリジナル音色は非常につやがあり、きれいなコーラス効果が出ています。音色、曲ともに最近なかったタイプの作品で楽しめました。作者の方も楽しみながら作ったんでしょうね。 (北神)

```
;*************************************
;***                              ***
;***         'ORG-32  .MSD'       ***
;***                              ***
;***         Presented by.        ***
;***     TRAGIC - Kaori Ashino    ***
;***                              ***
;*************************************
;
;  ﾊﾞﾗﾊﾞﾗ･･･
;
;
FM1 =*I,*F1,   MAA,MAB,MAC,MAD,MAE,MAF,MA
G,MAH
FM2 =*I,*F2,   MAA,MAB,MAC,MAD,MAE,MAF,MA
G,MAH
FM3 =*I,*F3,   MAA,MAB,MAC,MAD,MAE,MAF,MA
G,MA.
FM4 =*I,*F4,   MBA,MBB,MBC,MBD,MBE,MBF,MB
G,MBH
FM5 =*I,*F5,   MBA,MBB,MBC,MBD,MBE,MBF,MB
G,MBH
FM6 =*I,*F6,   SA ,SB ,SC ,SD ,SE ,SF ,SG
 ,SH
FMR =
FM7 =*I,*F7,   SA ,SB ,SC ,SD ,SE ,SF ,SG
 ,S.
FM8 =*I,*F8,   BA ,BB ,BC ,BD ,BE ,BF ,BG
 ,BH
FM9 =*I,*F9,   BA ,BB ,BC ,BD ,BE ,BF ,BG
 ,BH
PSG1=*I,*P1,   BDA,BDB,BDA,BDD,BDA,BDB,BD
A,BDD
PSG2=*I,*P2,   SDA,SDB,SDA,SDD,SDA,SDB,SD
A,SDD
PSG3=*I,*P3,   SYA,SYB,SYA,SYD,SYA,SYB,SY
A,SYD
SCC1=
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=
;=====================================
;---initial.--------------------------
*I=t162 l16
::::FM initialize.:::::::::::::::::::::
*F1=@69 v13q7 o5
*F2=@33 v12q7 o5
*F3=@69 v11q7 o5  z32 r8
*F4=@69 v12q7 o5  z16
*F5=@33 v11q7 o5  z16
*F6=@16 v12q7 o7
*F7=@16 v1Øq7 o7  z32 r16
*F8=@33 v13q6 o3
*F9=@23 v13q6 o4
;:::PSG initialize.:::::::::::::::::::::
*P1=@11 v15   o2  l16
*P2=@12 v11   o3  l16 y6,4
*P3=@13 v13   o3  l64
;=====================================
;---music data.-----------------------
;+++melody.++++++++++++++++++++++++++++
MAA=l8  (pØD32p16m1F32F16i48m6)F4p16m1F
FGFG  A.>(Ci48m6C.  C4...)p16m1<F32
MBA=l8  (pØD32p16m1F32F16i48m6)F4p16m1F
FGFG  E.(Ci48m6C.  C4...)p16m1<F32>
MAB=rB-4A AGFA  G4E4 D4(CD16)E16
MBB=rD4D DEDE  C4D4 E-4E4
MAC=(Fi48m6)F4p16m1F FGFG  A.>(Ci48m6C.
C4...)p16m1<F32
MBC=(Fi48m6)F4p16m1F FGFG  E.(Ci48m6C.  C
4.p16m1E16.)<A32>
MAD=r>DC<B- AGFA  G4A4 B-4>(C8..)<F32
MBD=rDDD DEDE  E4F4 G-4(G8..)D32
MAE=r>D4D DEDE  C.(Fi48m6F.) F4.p16m1<(A
16.)E32
MBE=rB-4B- B->C<B->C<  A.(Fi48m6F.) F4.p
16m1(A16.)E32
MAF=rB-B-B- >C<B-AG  A4B-4 B4>(C8..)<F32
MBF=rGGG AGFE  F4G4 A-4(A8..)E32
MAG=r>D4D GFED  C.(Fi48m6F.) F4.p16m1(D1
6.)G32<
MBG=rB-4B- GAB-G  A.>(Ci48m6C.) C4.p16m1
<(A16.)E32
MAH=>(Gi48m6G4.  G4G16.)p16m1D32r8  C4E16
D(C16)  CCDE<
MA.=>(Gi48m6G4.  G4G16.)p16m1D32r8  C4E16
D(C16)  CC<
MBH=(Gi48m6G4.  G4G16.)p16m1D32r8  E4D4 <
B-4G4>
;+++sub.+++++++++++++++++++++++++++++++
SA=F2 D2  E2 C2
SB=D2 <B-2  >C2 E2
SC=F2 A2  E2 G2
SD=D2 F2  E2 G2
SE=B-2 G2  A2 F2
SF=G2 E2  F2 C2
SG=B-2 >D2  <A2 >C2<
SH=B2 >D2  C2 E2<
S.=B2 >D2  C2 E4..<
;+++bass.++++++++++++++++++++++++++++++
BA=<Fr>F8<Fr>F8 <Fr>F8<Fr>F8  <Er>E8<Er>
E8 A4E4
BB=<B-r>B-8<B-r>B-8 <B-r>B-8<B-r>B-8  >C
8<Cr>C8<Cr G8<Gr>C(CD)E
BC=<Fr>F8<Fr>F8 <Fr>F8<Fr>F8  <Er>E8<Er>
E8 A4>C4<
BD=<B-r>B-8<B-r>B-8 <B-r>B-8<B-r>B-8  >C
8<Cr>C8<Cr G8<Gr>E(EF)G
BE=<B-r>B-8<B-r>B-8 <B-r>B-8<B-r>B-8  <A
r>A8<Ar>A8 <Ar>A8<Ar>A8
BF=<Gr>G8<Gr>G8 <Gr>G8<Gr>G8  F8<Fr>G8<G
r >G#8<G#r>A8<AF>
BG=<B-r>B-8<B-r>B-8 <B-r>B-8<B-r>B-8  <F
r>F8<Fr>F8 <Fr>F8<Fr>F8
BH=<Gr>G8<Gr>G8 <Gr>G8<Gr>G8  C8<Cr>D8<D
r >D#8<D#r>E8<EC>
;+++drums ( bass & snare & synthe ).+++
BDA=GrGrGrGr GrGrGrGr  GrGrGrGr GrGrGGGr
SDA=rrGrrrGr rrGrrrGr  rrGrrrGr rrGrrrGr
SYA=r8  (DC<BAGFE)D>  r8  (DC<BAGFE)D>
     r8  (DC<BAGFE)D>  r8  (DC<BAGFE)D>
     r8  (DC<BAGFE)D>  r8  (DC<BAGFE)D>
     r8  (DC<BAGFE)D>  r8  (DC<BAGFE)D>
BDB=GrGrGrGr GrGrGrGr  GrGrGGGr GGGGGGGr
SDB=rrGrrrGr rrGrrrGr  GrrrGrrr GrrrGrGr
SYB=r8  (DC<BAGFE)D>  r8  (DC<BAGFE)D>
     r8  (DC<BAGFE)D>  r8  (DC<BAGFE)D>
     (DC<BAGFE)D> r8   (DC<BAGFE)D> r8
     (DC<BAGFE)D> r8   (DC<BAGFE)D>  (DC<BA
GFE)D>
BDD=GrGrGrGr GrGrGrGr  GrGrGGGr GGGGGGGG
SDD=rrGrrrGr rrGrrrGr  GrrrGrrr GrrrGrGG
SYD=r8  (DC<BAGFE)D>  r8  (DC<BAGFE)D>
     r8  (DC<BAGFE)D>  r8  (DC<BAGFE)D>
     (DC<BAGFE)D> r8   (DC<BAGFE)D> r8
     (DC<BAGFE)D> r8   (DC<BAGFE)D>  (DC<B)
A>  (DC<B)A>
```

●音色データ

```
<FM VOICE No.69>
MD  Ø・2・1・ 1・12・ 1・ 1・ 8・1・Ø・off・on ・off
CR       1・15・15・ 4・ 1・12・1・Ø・off・on ・off
<PSG VOICE No.11>
32・24・ Ø・32・on ・off・Ø
<PSG VOICE No.12>
32・18・11・14・off・on ・Ø
<PSG VOICE No.13>
32・14・ Ø・14・on ・off・Ø
```

■オリジナル部門 MuSICA対応

青春の嵐(文科系)

BY柳田正幸

オリジナル音色に空間的な奥行きがあります。ドラムチャンネルを使わないと豪勢な効果が出せるいい例です。ただ、メロディーとコードの音色にもう少し差をつけたほうがいいでしょう。(北神)

```
;*************************************
;***                              ***
;***         'ORG-43  .MSD'       ***
;***                              ***
;***         Presented by.        ***
;***     TRAGIC - Kaori Ashino    ***
;***                              ***
;*************************************
;
;
FM1 =*I,*F1,    MAA,MAB,MAC,MAD,  MAE,MAF,M
AG,MAH
              ,    MAA,MAB,MAC,MAD,  MAE,MAF,M
AG,MAH,  MAG,MAH
FM2 =*I,*F2,    MAA,MAB,MAC,MAD,  MAE,MAF,M
AG,MAH
              ,    MAA,MAB,MAC,MAD,  MAE,MAF,M
AG,MAH,  MAG,MA.
FM3 =*I,*F3,    MBA,MBB,MBC,MBD,  MBE,MBF,M
BG,MBH
              ,    MBA,MBB,MBC,MBD,  MBE,MBF,M
BG,MBP,  MBG,MBH
FM4 =*I,*F4,    MBA,MBB,MBC,MBD,  MBE,MBF,M
BG,MBH
              ,    MBA,MBB,MBC,MBD,  MBE,MBF,M
BG,MBP,  MBG,MB.
FM5 =*I,*F5,    CAA,CAB,CAC,CAD,  CAE,CAF,C
AE,CAH
              ,    CAA,CAB,CAC,CAD,  CAE,CAF,C
AE,CAH,  CAE,CAH
FM6 =*I,*F6,    CAA,CAB,CAC,CAD,  CAE,CAF,C
AE,CAH
              ,    CAA,CAB,CAC,CAD,  CAE,CAF,C
AE,CAH,  CAE,CA.
FMR =
FM7 =*I,*F7,    CBA,CBB,CBC,CBD,  CBE,CBF,C
BE,CBH
              ,    CBA,CBB,CBC,CBD,  CBE,CBF,C
BE,CBH,  CBE,CBH
FM8 =*I,*F8,    BA ,BB ,BA ,BD ,  BE ,BF ,B
E ,BH
              ,    BA ,BB ,BA ,BD ,  BE ,BF ,B
E ,BH ,  BE ,BH
FM9 =*I,*F9,    BA ,BB ,BA ,BD ,  BE ,BF ,B
E ,BH
              ,    BA ,BB ,BA ,BD ,  BE ,BF ,B
E ,BH ,  BE ,BH
PSG1=*I,*P1,    BDA/4            ,  BDA,BDF,B
DA/2
              ,    BDA/4            ,  BDA,BDF,B
DA/2  ,  BDA/2
PSG2=*I,*P2,    SDA,SDB,SDA,SDD,  SDA,SDF,S
DA,SDD
              ,    SDA,SDB,SDA,SDD,  SDA,SDF,S
DA,SDD,  SDA,SDD
PSG3=*I,*P3,    SYA,SYB,SYA,SYD,  SYA,SYF,S
YA,SYD
              ,    SYA,SYB,SYA,SYD,  SYA,SYF,S
YA,SYD,  SYA,SYD
SCC1=
```

```
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=
;=====================================
;---initialize.----------------------
*I=t112 l16
;:::FM initialize.:::::::::::::::::::::
*F1=@83 v13q7 o4
*F2=@83 v11q7 o4  z32 r8
*F3=@83 v12q7 o4
*F4=@83 v1Øq7 o4  z32 r8
*F5=@83 v12q7 o5
*F6=@83 v1Øq7 o5  z32 r16.
*F7=@83 v11q7 o5
*F8=@33 v13q6 o3
*F9=@23 v12q6 o3
;:::PSG initialize.:::::::::::::::::::
*P1=@11 v15   o2  l16
*P2=@14 v11   o3  l16
*P3=@15 v13   o3  l64
;=====================================
;---music data.-----------------------
;+++melody.++++++++++++++++++++++++++++
MAA=i32m9  <A8>C8E8A(B) B8A8E8C(B)  B8A8
E8G8 G8.(F)F4
MBA=i32m9  C8E8A8>C(D) D8C8<A8E>(D)  D8C
8<A8B8 B8.(A)A4
MAB=<G8B8>D8G(A) A8G8D8<B>(A)  A8G#8D8F8
 F8.(E)E4
MBB=<B8>D8G8B>(C) C8<B8F8D>(C) C8<B8F8A8
 A8.(G#)G#4
MAC=<A8>C8E8A(B) B8A8E8C(B)  B8A8B>C8. <
A4.B>C<
MBC=C8E8A8>C(D) D8C8<A8E>(D)  D8C8DE8. C
4.DE<
MAD=B2 G4B4  A1
MBD=>D2 <B4>D4  C1<
MAE=>E4E8F(E) E8E8D8C8  D8.<B8.(G8 G4)GG
AB
MBE=>G4G8A(G) G8G8F8E8  F8.D8.<(B8 B4)BB
>CD<
MAF=B8.A8.(G#8) G#8E8>E8<B8  >D8.(CC4) C
4C<B8.
MBF=>D8.C8.<(B8) B8G#8>G#8D8  F8.(EE4) E
4ED8.<
MAG=A4.B8 >C8.<B8.A8  B4.>C8 D8.C8.<B8
MBG=>C4.D8 E8.D8.C8  D4.E8 F8.E8.D8<
MAH=(A1  A2) A4.r8
MBH=>(C1  C2) C4.r8<
;
MBP=>C1  >CE<B>D<A>C<G#B FAEG#DFCE<
MA.=(A1  A2) A4.
MB.=>(C1  C2) C4.<
;+++chorus.+++++++++++++++++++++++++++
CAA=i24m12  A2 G2  F2 G8.(A)A4
CBA=i24m12  >C2 <B2  A2 B8.>(C)C4<
CAB=B2 A2  G#2 A8.(B)B4
CBB=>D2 C2  <B2 >C8.(D)D4<
CAC=>C2 <B2  >F2 E8.(D)D4<
CBC=>E2 D2  A2 G8.(F)F4<
CAD=B2 >D2  C1<
CBD=>D2 F2  E1<
CAE=ArArArAr ArArArAr  BrBrBrBr BrBrBrBr
CBE=>CrCrCrCr CrCrCrCr  DrDrDrDr DrDrDrD
r<
CAF=G#rG#rG#rG#r G#rG#rG#rG#r  >CrCrCrCr
 CrCrCrCr<
CBF=BrBrBrBr BrBrBrBr  >ErErErEr ErErErE
r<
CAH=>CrCrCrCr CrCrCrCr  CrCrCrCr CrCrCrC
r<
CA.=>CrCrCrCr CrCrCrCr  CrCrCrCr CrCrCrC
32<
CBH=>ErErErEr ErErErEr  ErErErEr ErErErE
r<
;+++bass.+++++++++++++++++++++++++++++
BA=AAAAAAAG AAAAAAAG  FFFFFFFE FFFFFFFE
BB=GGGGGGGF GGGGGGGF  G#G#G#G#G#G#G#(E)
E<B>EG#BG#E<B>
BD=GGGGGGGF GGGGGGGF  AAAAAAAG AAAAAG8.
BE=FFFFFFFE FFFFFFFE  GGGGGGGF GGGGGGGF
BF=EEEEEEED EEEEEEED  AAAAAAAG AAAAAG8.
BH=AAAAAAAG AAAAAAAG  AAAAAAAG AAAAAAAG
;+++drums ( bass & snare & synthe ).+++
BDA=GGGGGGGG GGGGGGGG  GGGGGGGG GGGGGGGG
SDA=rrGrrrGr rrGrrrGr  rrGrrrGr rrGrrrGr
SYA=r8 (DC<BAGFE)D> r8 (DC<BAGFE)D>
    r8 (DC<BAGFE)D> r8 (DC<BAGFE)D>
    r8 (DC<BAGFE)D> r8 (DC<BAGFE)D>
    r8 (DC<BAGFE)D> r8 (DC<BAGFE)D>
;BDB=BDA
SDB=rrGrrrGr rrGrrrGr  rrGrrrGr rrGrrrGG
SYB=r8 (DC<BAGFE)D> r8 (DC<BAGFE)D>
    r8 (DC<BAGFE)D> r8 (DC<BAGFE)D>
    r8 (DC<BAGFE)D> r8 (DC<BAGFE)D>
    r8 (DC<BAGFE)D> r8 (GFE)D (DC<B)A>
;BDD=BDA
SDD=rrGrrrGr rrGrrrGr  rrGrrrGr rrGrrGGG
SYD=r8 (DC<BAGFE)D> r8 (DC<BAGFE)D>
    r8 (DC<BAGFE)D> r8 (DC<BAGFE)D>
    r8 (DC<BAGFE)D> r8 (DC<BAGFE)D>
    r8 (DC<BAGFE)D> r16 (GFE)D (DC<B)A>
<(GFE)D>
BDF=GGGGGGGG GGGGGGGG  GGGGGGGG GGGGGGrG
SDF=rrGrrrGr rrGrrrGr  rrGrrrGr rrGrGGrr
SYF=r8 (DC<BAGFE)D> r8 (DC<BAGFE)D>
    r8 (DC<BAGFE)D> r8 (DC<BAGFE)D>
    r8 (DC<BAGFE)D> r8 (DC<BAGFE)D>
    r8 (DC<BAGFE)D> (GFE)D (DC<BAGFE)D>
r16
```

●音色データ

```
<FM VOICE No.83>
MD 16·5·1· 2·12· 1· 1· 8·Ø·Ø·off·on ·off
CR       1· 4·14· Ø· Ø·12·Ø·Ø·off·on ·off
<PSG VOICE No.11>
32·24· Ø·32·on ·off·Ø
<PSG VOICE No.14>
32·16·11·12·off·on ·Ø
<PSG VOICE No.15>
32·12· Ø·12·on ·off·Ø
```

■ゲームミュージック部門 MuSICA対応 要SCC

イースII 氷の世界

BY宮村英和 ©日本ファルコム

この曲も音色がきれいですね。とくにメロディーに使われている音は2オペレーターとは思えないアタックを持っています。ただバスドラとスネアがやや貧弱で、改良の余地ありですね。 (北神)

```
;           [ Ice Ridge of Noltia ]
FM1  =T,AØ,A1,    A2,A3,A4,A5,A2,A6,A7,A8
FM2  =T,BØ,A1,B1,A2,A3,B4,A5,A2,A6,A7
FM3  =T,CØ,A1,C1,A2,A3,C4,A5,A2,A6,C7
FM4  =T,AØ,D1,D2,D3,D4,D5,D6/3,D7,D8,D9
FM5  =T,BØ,D1,D2,D3,D4,D5,D6/3,D7,D8
FM6  =T,CØ,D1,F2,D3,F4,D5,D6/3,D7,F8
FMR  =
FM7  =T,HØ,H1/4,H2/4,H3/4,H4/3,H5
        H1/8,H3/7,H6,H7/8,H8/4,H4/4
        H1/4,H3/4,H2/4,H4/3,H5,H1/4
        H3/4,H2/4,H1/3,H9,HA/3,HB
FM8  =T,IØ,H1/4,H2/4,H3/4,H4/3,H5
        H1/8,H3/7,H6,H7/8,H8/4,H4/4
        H1/4,H3/4,H2/4,H4/3,H5,H1/4
        H3/4,H2/4,H1/3,H9,HA/3,HB
FM9  =T,JØ,H1/4,H2/4,H3/4,H4/3,H5
        H1/8,H3/7,H6,H7/8,H8/4,H4/4
        H1/4,H3/4,H2/4,H4/3,H5,H1/4
        H3/4,H2/4,H1/3,H9,HA/3,HB
PSG1=
PSG2=
PSG3=T,KØ/15,K1,KØ/7,K2,KØ/14,K3/3,K4
        K5/3,K6,K5/3,K6,K5/3,K6,K5/2,K7
SCC1=
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=T,NØ,H1/4,H2/4,H3/4,H4/3,H5
        H1/8,H3/7,H6,H7/8,H8/4,H4/4
        H1/4,H3/4,H2/4,H4/3,H5,H1/4
        H3/4,H2/4,H1/3,N9,HA/3,HB
T=T14Ø
AØ=V15
BØ=V13Z2ØR12
CØ=V12Z4ØR6
A1=@67O6RL16CE-GB->L(D.I6ØM5)D.IGFC
    (D.I6Ø)D.IL16E-DE-FDR8DD8GFL(GI6Ø)GI
    (DI6Ø)DI(CI6Ø)CIL8Q4E-.F.GF.QE-.<B-
 L>(CI6Ø)CIL16GF(G2I6Ø)G4.I<A-B->CDE-DC
  <B->(C4I6Ø)C4I<A-B->CDE-4CDE-F
    (G4.I6Ø)G4IFE-F8.(G4GI6Ø)G4I<F8.
    (G4..I6Ø)G2R8I @74O7C4.<B->C<G2>C4.
   CDE-8.D8.C8D4.CD<B-4.B4.>C8D4F8E-8D8
   C4.<B->C<G2>C4.CDL8E-.F.GL2FB-
  >(CP3M2<)CP :
B1=R24
C1=R12
A2=@78O7(C4.I69M4)C4.IL16CDE-F
    (D4.I69)D4.IGFE-D(E-4.I69)E-4.I
    <GFE-D(E-2I69)E-2I
   <(A-4.I69)A-4.IA-8B->CL(DI69)DIQ4E-F
A3=L8F.Q6E-.QE-2L16DE-FDE-
A4=V14FDE-V13FDE-V12FR8.V15
B4=V12FDE-V11FDE-V1ØFR8.V13
C4=V11FDE-V1ØFDE-V 9FR8.V12
A5=GA-B->
A6=L16QE-D
A7=(C4.I69)C2IL8Q4<B.>C.DD.QE-.
A8=F
C7=(C4.I69)C4IL8Q4V14<G.A.BB.>QC.D
D1=@ 6Q6O5(C.I6ØM5)C.IL16CE-GB->LDDC<F
    (G.I6Ø)G.IL16A-GA-B-G8G2>DCD4
 L<(GI6Ø)GI(GI6Ø)GIL8>C.D.E-D.C.<G
D2=(G4.I6Ø)G4.I>L16E-D(E-4.I6Ø)E-4I
F2=(G4.I6ØG12)GI
  >L16V15C<B->(C4.I6Ø)C4R6V12I
D3=<FGA-B->C<B-A-G
    (A-4I6Ø)A-4IFGA-B->C4<A-B->CD
D4=(E-4.I6Ø)E-4IDC
    C8.(D4DI6Ø)D4I<C8.(D2DI6Ø)D2I
F4=E-12<V15(A4I6Ø)A4IA8.(B4BI6Ø)B4I
  <A8.(B2BI6Ø)B2R6V12I>
D5=@74Q06G4.FGC2G4.G8>C4G4F4.E-FD4.D4.
    E-8F4A-8G8F8<G4.FGC2G4.L8G>C.D.E-
 L2DF(GP3M2)<CP
D6=@16O6L16A-8E-A-A->CE-8E-8CE-A-4<B-8F
    B-B->DF8F8DFB-4C8E-G>(C2)C8<DC<G1
D7=A-8E-A-A->CE-8E-8CE-A-4
  <B-8FB-B->DF8F8DFLB-C2<L8
D8=R2<B.>C.DD.E-.
D9=F
F8=R3V14<G.A.BB.>C.D
HØ=V14@33O2
IØ=V15@33O1Q6
JØ=V13@12O2Q4
H1=L16>C8CC<
H2=B-8B-B-
H3=A-8A-A-
H4=G8GG
H5=GGB-B
H6=A->A-<G>G<
H7=>F8FF<
H8=>G8GG<
H9=>>C<CC8<
HA=QA-4A->E-A-2<A-A-B-4B->FB-2<B-B-
  >C4C>C<C2<GG>C4C>C<C8FE-CE-C<B-G8
HB=QA-4A->E-A-2<A-A-B-4B->FB-2<B-B-
  >C8.CE-DC8CE-DE-FE-E-8L8<G.A.BB.>C.D
KØ=@ØV11L16C8CC@1V12C8@ØV11CC
K1=C8CC@1V12C@ØV11CC@1V13C
K2=@1V12C@ØV11CC@1V12CCV13CCV14C
K3=@1V12C8@ØV11CC
K4=@1V12C8V13CC
K5=@1V12C8@ØV11CCCC@8C4@ØCC@4V12C4
K6=C4@ØV11C@8C8.@1V12C8@ØV11CCCC@1CC
K7=@ØV11CCCC@4V12C4@ØV11CCC8@1V12CCCC
 L8@ØV11C.C.V12C@1C.C.L16CC
NØ=V1Ø@22O1
N9=>>C<CC8<V11@27
```

●音色データ

```
<FM VOICE No.67>
MD 15·Ø·1· Ø· 8· 2· 4· Ø·Ø·Ø·off·off·off
CR       1· 3·15· 2· 1· 6·Ø·Ø·off·off·off
<FM VOICE No.74>
MD 25·5·1· 3·11· 3· 3· Ø·Ø·Ø·off·off·off
CR       1· 1·11· 2·15· 5·Ø·Ø·off·off·off
<FM VOICE No.78>
MD  2·2·1· Ø· 8· 1· 1· Ø·Ø·Ø·off·off·off
CR       1· 7·15· 1· 2· 6·Ø·Ø·off·off·off
<PSG VOICE No.Ø>
32·16· Ø·14·off·on ·Ø
<PSG VOICE No.1>
32·14· Ø·1Ø·off·on ·11
<PSG VOICE No.8>
32·1Ø· Ø· 6·off·on ·Ø
<PSG VOICE No.4>
32·1Ø· Ø·1Ø·off·on ·11
<PSG VOICE No.8>
32·1Ø· Ø· 6·off·on ·Ø
<SCC VOICE No.22>
32·18· Ø·15
1F·3F·5F·7F·5F·3F·1F· Ø
EØ·CØ·AØ·8Ø·AØ·CØ·EØ· Ø
1F·3F·1F· Ø·EØ·CØ·EØ· Ø
5F·7F·5F· Ø·AØ·8Ø·AØ· Ø
<SCC VOICE No.27>
32·12· Ø·12
1F·3F·5F·6F·5F·3F·1F· Ø
EØ·CØ·AØ·9Ø·AØ·CØ·EØ· F
1F·3F·1F·F8·EØ·CØ·EØ·2F
5F·6F·5F·2F·AØ·9Ø·AØ·DØ
```

坂東ミミ＝地上最強の裸神活殺拳、最後の伝承者。悪い地底人と戦う正義の戦士である。

有川ススム＝ミミのボーイフレンド。ごく普通の平凡な高校生。パソコン通信にくわしい。

グッピー北京＝ミミの妹分。裸神活殺拳、香港グループのリーダー。

甲殻人＝地球征服をたくらむ地底王国マストドンの住人。

みんだ☆なおの バトルスキンBBS

第3回 アップロードとダウンロード

この作品に関するご意見・ご感想はMSXマガジン編集部 バトルスキンBBS係まで。

そして通信中にボード
(もしくはメール)の書き込み
モードに入ったら。

選んで下さい ([W] 書く [R] 読
** 書き込みます **
タイトル: ごあいさつ
終了は [CTRL]+[C] または [
5 10 15 20 25 30

するとファイル名を聞いて
くるのでさっきの文書名
を入力し。

アップロード
(TEXTプロトコル)
ファイル名を入力して
下さい:
MIMI.TXT

祝・MSXマガジン100号

４年前のあの日、Mマガを手にしていなかったら、今のゲーム作家としての私はなかったですね。感謝してます。100号おめでとう！
みんだ☆なお

鹿野司の

人工知能うんちく話

第35回　ハイパーテキストの巻

今から12年前の1980年。情報処理学会の国際会議で『印刷された文書に代わるもの：完全な文書システム』と題された論文が発表された。これがいわゆるハイパーテキストという新しい考え方のスタートとなったわけだけど、さて、ハイパーテキストとは、なんなの？

人は、ものを考えるとき、どういうふうにするだろう。

たとえば、何か自分の考えを文章にまとめるとき、その内容が頭から最後まで、スラスラと滞ることなく出てきちゃう……なんて人は、きっとそんなに多くはないと思う。まあ、売れっ子作家の中には、ほとんど推考なんかしなくても、膨大な量の原稿を書いていける人がいるそうだけど、それはごく例外的な、特殊な才能に属することは間違いない。

もう少し普通の文章作法としては、書きたい内容を、あらかじめ章だてのような形で大まかに考えておいて、それをもとに順番に原稿にしていくなんて方法がある。書くべき内容が、長くて複雑なら、この方法を再帰的に使って、ひとつの章の中を、さらに細かく分割して思考をまとめていくわけね。

いわゆる"論理的"な文章をつくるときには、こういった方法が奨励されるし、アイデア・プロセッサーなんていうソフトウェアも、基本的にこのやり方を支援するものだ。この方法は、考えを大ワクから、だんだん小さいほうへ詰めていくわけで、トップダウン思考ということもある。

でも、思考の進め方ってのは、こういうやり方が、すべてじゃないよね。と、いうよりもこれは人に読みやすい、人に伝えやすいように、論理展開が秩序だった文章をつくるためのやり方で、確かにこうやって文章を組み立てていく中で、考えがまとまることもあるけど、でもやっぱり、普通の思考の進めかたとはかなり違ったやり方であることは間違いない。

普通の思考の進め方は、もっと直感的だ。若干の章だてのような見通しがあるときもあるけど、大抵はバラバラの断片的な知識やイメージがおおもとになっている。

そしてその断片が、あるとき一瞬にして結びつくんだよね。あ、そうか。これは、こういうことじゃないか！、なんて感じだ。

ただ、このふたつのイメージの間の関係は、自分では自明のことでも、客観的にみると、目茶苦茶飛躍していることが多い。ふたつの知識やイメージが、直線的にむすびつくのじゃなくて、ネットワーク状に結びついているような感じだ。

だからその間を埋めていくことが、論理的な思考ってことになる。こいつは、小さい情報から大きな論理を組み立てていくわけで、ボトムアップ思考といえる。

トップダウン的なやり方は、まとめたい内容がすでに決まっていて、必要な情報もあらかた揃っているときに役に立つ。一方、ボトムアップ的な思考は、ある内容を発想するときに行なわれる。

もっとも、現実の文章作成では、このふたつを適当に混ぜながら、思考をまとめるのが普通だろう。ある程度筋道たてて書きはじめても、途中で新しい発想が思いついてしまって、どうしても最初の筋道を変更したくなるとかね。ようするに人間の頭の中は、トップダウン的だったりボトムアップ的だったり、この両方を、かなりごちゃごちゃに使いながら、ひとつの思考をまとめ上げていくわけだ。

この原稿だって、じつは頭から順番に書いているわけじゃない。それどころか、最初は文章の断片の寄せ集めみたいで、ひとつの文章が終わっていない部分もたくさんある。たぶん中間段階の原稿を他人が見ても、それが何か筋の通った話になりつつあるとは、サッパリわからないんじゃないかな。でも、ぼく自身の頭の中では、知識のネットワーク構造のままに、最終的にどういう方向にいくのかは、きちんと解っているのだけどね。

まあ、昔の原稿用紙に鉛筆書きしていた頃は、さすがに今ほど非線形的な文章作成はできなかったけど、パソコンができたおかげで、そういうことが比較的楽にできるようになったわけね。

人間の頭の中では、知識やイメージの断片が、類似や連想でネットワーク状につながっている。だから本を読むときだってそれが反映される。まあ、簡単な小説くらいならぱっと読んじゃうけど、おもしろい読みごたえのある本なら、頭から順番に読んでいくことはないはずだ。ときどき前を見直したり、ものによっては辞書をひいたり、べつの本を参照したりということをする（よね？）。

ところが、世間に存在する膨大な量の情報は、そのほとんどが紙に書かれた文章や、ビデオのような映像、音楽といった、線形的、シーケンシャルな情報だ。つまり、基本的に頭から順に読んでいかないといけない。

頭の構造はネットワーク状なのに、世の中の情報はシーケンシャルになっている。これはものすごい矛盾だ。なぜこんな矛盾が生れたのかというと、それは既存の印刷のようなメディアでは、情報をシーケンシャルにしか表現できなかったからだ。

しかし、今は違う。コンピューターを使えば、世にある情報をすべて自分の意のままにネットワーク状につなげるシステムを創ることができる。こういったもののことを、ハイパーテキスト（文章以外に、映像や音も含めればハイパー

●イラスト/水口幸広

メディア)というんだよね。

こいつはデータベースの検索と似ているような気がするかもしれないけれど、じつは本質的に違った概念だ。データベースというのは、ある内容を目的をもって調べるために使う辞書のようなもので、事前に何を調べたいかを明確にしておかないと、検索はできない。

でも、ハイパーテキストは、自分の興味の赴くまま、一種の連想によって情報を検索していける。

ぼくは小学校の頃から地理なんて大嫌いだったのだけど、たとえばコンピューター上に表示された地図のある場所を指定すると、その土地の文化や産業の概要が表示されて、その概要の中にある〝市場〟という文字を指定すると、こんどは市場の風景が現われ、その風景に写っている一羽の鳥を指定すると、その種類やどこにいるものかというような説明文が現われ、その文の中の〝さえずり〟という文字から、その鳥の声やそのときのようすがビデオ表示される……なんて具合に、情報を際限なくたどっていけたとすれば、そういうものは絶対におもしろいと思ったに違いない。というより、今でもそういうものができれば、何時間でも遊べちゃうだろうな。

これがハイパーテキストの概念で、こいつはもちろんコンピューターを前提にして出てきたものだけど、その歴史はすごく古い。

その最初のものは、ヴァニーヴァー・ブッシュが1945年に考えだした〝memex〟だ。これがどれだけ昔かというと、じつはあのアメリカ初の電子計算機〝ENIAC〟ができたのが、この年なのだ。

ブッシュは、世に情報が氾濫して、人間がそれに対処し切れなくなっているという認識を持っていて、それを解決するための方法として、この架空の装置を考えた。

まあ、時代が時代だけに、基本的な記録媒体には、マイクロフィルムが考えられていたんだけど、

そのフィルム上に記録された情報を、スクリーン(CRTじゃないよ。この時代、まだCRTを計算機につなぐ発想はなかったんだから)に映しだして、関連する情報を自分が好きなようにリンクさせて、連想的に情報を検索したり、欄外に自分の書き込みができるとした。概念的には完全なハイパーテキストだったわけだ。

このブッシュの論文は先進的すぎてほとんど誰にも理解されなかった。まあそりゃそうだわな。この当時は、コンピューターはただの計算機だったんだもの。

だけどそのすごさに影響を受けた人が少しはいて、そのひとりがダグラス・エンゲルバートだった。

この人はマウスの発明者として有名だけど、ブッシュの夢を現実のものにしようとしたんだよね。そしてNLSというシステムを作り上げた。これは、レーダーのスクリーンを対話型ディスプレーにし、木製のマウスが使われて、マルチ・ウィンドー表示や、電子メール機能をもっていた。そして、ドキュメントシステムという名の、文章を相互参照できるネットワークで結べる機能、つまりハイパーテキスト機能を持っていた。

このNLSは時代が時代だけに、大型コンピューターを使用していたけど、なんかワーク・ステーションみたいでしょ。

じつはそれは理由があって、今のワークステーションの原型である〝Dynabook〟を考えだしたアラン・ケイは、このこのNLSのデモ(1968年のFall Joint Computer Conference)を大学院生時代に見て影響を受けたのだ。

memexやNLSは、人間が膨大な情報を処理できるようにするための、知識増大システムをめざして考えられたものだった。この枠組みで、エンゲルバートは、NLSのハイパーテキストの部分を拡張した〝Augment〟システムの研究を行なっている。

でも、それとは違った方向からハイパーテキストを考えている人もいるんだよね。それが、このハイパーテキストという言葉をつくった、テッド・ネルソンだ。

ネルソンは、情報を地球規模で統合化する方法として、ハイパーテキストを考えている。そしてその究極を〝Xanadu〟システムと呼んでいる。さっき言った地図から情報をたどるようなものは、究極的にはこんなシステムができなければ不可能だ。でも、もしそういうハイパーテキストが自在に使える世界がくれば、文学というものもかわるだろうとネルソンはいっている。これまでの文学というのは、印刷というメディアの特性に支配されて、線形にしか描けなかったけど、ハイパーテキストはその制限を取り払う。だから、新しい時代には、新しい形態の文芸ができるだろうというわけ。

究極のハイパーテキストは、知識の宇宙に自在に遊ぶことができるようになる。これは理想郷だろうか。ある意味ではそうだと思う。でも、危険もある。

どんな知識にでも、自在にアクセスできるということは、逆にいうと何が未知なのかわからなくなってしまう危険性がある。すべてがわかった気になってしまっては、それ以上おもしろいものは生れない。

ぼくは基本的に、情報は少なめでも、たくさん考えるほうがいいと思うのでよけいそう感じるのかもしれない。もっとも、こんな究極の世界のハイパーテキスト化ができるとしても、10年や20年でできるとはとても思えないから、まあ余計な心配ではあるけどね。

きんは100歳、ぎんも100歳という双子のおばあちゃんは、名古屋弁のイントネーションが懐かしい。Mマガも100号を懐かしむ日がくるといいね。 鹿野 司

編集部制作

ハイパーテキスト

最近、注目されているハイパーテキスト構想。ハイパーテキストとは、情報の参照や引用を構造化する新しい考え方だ。これからのワープロやデータベースもどんどんこういった方向に進化していくことだろう。今回はMSXでハイパーテキストを体験するプログラムを紹介する。

今回、編集部で制作したプログラムは、文書ファイル中の単語から新しいファイルを検索、閲覧するツールだ。このツールを使えば用語事典やデータベースのようなものも作ることができるぞ。なお、今回のプログラムは漢字を扱う関係上、MSX２＋以降の漢字BASICを使用している。MSX2では作動しないので注意してほしい。

ハイパーテキストとは、文書ファイルの検索などを構造的に行なうことのできるテキストのこと。ハイパーテキスト構造の文書ファイルでは、閲覧中に調べたい単語が出てきたときなど、すぐにその単語を調べることができる。今回のプログラムはそういった検索を実行するために〝INDEX〟というファイルを自動的にディスクに作成することによって実現している。

〝INDEX〟は、ファイル名とそのファイルのキーワードになる単語を記憶するファイルだ。ユーザーが文書ファイルを閲覧中に検索したい単語を入力すると、まず〝INDEX〟が参照される。この中に調べている単語が登録されていれば、対応するファイルがオープンされるという仕組みだ。もちろんこのような機能を実行するためには、あらかじめ単語の意味を解説した文書ファイルを〝INDEX〟に登録しておく必要がある。文書ファイルは、MSXのワープロソフトやエディターで作成したものでよいが、必ずテキスト形式でディスクにセーブしたものに限る。ワープロソフトやエディターを持っていない人は、リスト１の簡易エディターを使ってほしい（使い方はリスト１の説明を参照のこと）。

⬆文書を閲覧中、リターンキーを押し、詳しく知りたい単語をカーソルキーで選択する。

LIST1 簡易エディター

```
100 CLEAR 500:MAXFILES=2
110 INPUT "input file name  ";IN$
120 INPUT "output file name ";OT$
130 OPEN IN$ FOR INPUT AS #1
140 OPEN OT$ FOR OUTPUT AS #2
150 IF EOF(1)<>0 THEN 190
160 LINEINPUT #1,A$
170 S=INSTR(A$,"'"):B$=MID$(A$,S+1)
180 PRINT #2,B$:GOTO 150
190 END
```

このプログラムはBASICのリマーク文から行番号を削除するツールだ。指示に従い入力ファイル名と出力ファイル名を入力しよう。またリマークは必ずシングルコーテーションを使ってほしい。

リスト２のプログラムを実行すると、画面にメニューが表示されるので初めて実行するなら〝2：テキストの登録〟を選ぼう。ここでは新しい単語を登録する作業を行なう。メッセージに従ってファイル名とファイルのキーワードを入力してほしい。

登録が済んだら、いよいよ今度は〝1：テキストの閲覧〟の実行だ。ファイル名を入力するように指示がでるので、閲覧する文書ファイル名を入力する。これはすでに登録されている文書ファイルでもいいし、登録されていない新しい文書ファイルでもいい。

1980年、情報処理学会の国際会議で『印刷された文書に代わるもの：完全な文書システム』と題された論文が発表された。これがいわゆるハイパーテキストという新しい考え方のスタートとなった。

カーソルキーで検索するページを選んで下さい。

⬆選択した単語がキーワードとして登録されていれば、そのファイルを表示する。

ファイル名を入力すると画面にファイルの内容が表示される。このとき調べたい単語がでてきたらリターンキーを押してみよう。カーソルが表示されるのでメッセージに従って単語を選んでほしい。その単語が登録されていれば、登録されているファイルの内容を見ることができる。

またこのようにして新しく開いたファイルでも、同じように単語を調べることができる。次々と新しいファイルを検索することができるわけだ。

また閲覧中にESCキーを押すと、メニューが表示される。ここでは最初のメニューに戻ったり、閲覧するファイルの変更ができる。

プログラムを終了するときは、必ずメニューの〝3：終了〟を選んでくれ。正常に終了しないと、最悪の場合、ファイルが破壊されることもあるので注意が必要だ。

LIST2 ハイパーテキスト

```
1ØØØ _KANJIØ:SCREEN Ø:WIDTH 64
1Ø1Ø COLOR 15,1,1:KEY OFF:MAXFILES=2
1Ø2Ø CLEAR 1ØØØØ:MF=2Ø:DIM T$(127),FF$(MF):RS=78
1Ø3Ø OPEN "index" AS #1 LEN=RS
1Ø4Ø FIELD #1,64 AS KY$,12 AS FL$,1 AS SL$
1Ø5Ø SCREEN Ø:WIDTH 64:_CLS
1Ø6Ø PRINT "1:テキストの閲覧"
1Ø7Ø PRINT "2:テキストの登録"
1Ø8Ø PRINT "3:終了"
1Ø9Ø INPUT "入力して下さい。";S
11ØØ IF S<1 OR S>3 THEN 1Ø9Ø
111Ø ON S GOSUB 113Ø,211Ø,228Ø
112Ø GOTO 1Ø5Ø
113Ø _CLS:FP=Ø
114Ø INPUT "閲覧するテキストのファイル名を入力して下さい。";I$
115Ø FF$(0)=I$
116Ø OPEN FF$(FP) FOR INPUT AS #2
117Ø _CLS:LOCATE Ø,Ø:PRINT "読み込み中  ";FF$(FP)
118Ø I=Ø:S2$="":S3$=""
119Ø IF S2$<>"" AND I<128 THEN S$=S2$:GOTO 122Ø
12ØØ IF EOF(2)=-1 OR I=128 THEN LX=I-1:GOTO 13ØØ
121Ø LINEINPUT #2,S$
122Ø _KINSTR(X,S$,CHR$(12)):IF X=Ø THEN S2$="":GOTO 124Ø
123Ø _KMID(S1$,S$,1,X-1):_KMID(S2$,S$,X+1):S2$=S2$+S3$:S3$="":S$
=S1$
124Ø IF LEN(S$)<=62 THEN T$(I)=S$:I=I+1:GOTO 119Ø
125Ø A$=LEFT$(S$,62):_KLEN(A,A$,2)
126Ø B$=LEFT$(S$,63):_KLEN(B,B$,2)
127Ø IF A=B  THEN T$(I)=A$:S$=MID$(S$,63)
128Ø IF A<>B THEN T$(I)=B$:S$=MID$(S$,64)
129Ø I=I+1:IF I<128 THEN 124Ø ELSE LX=127
13ØØ CLOSE #2:SCREEN 7:COLOR 15,Ø
131Ø PT=Ø
132Ø _CLS:COLOR 15:FOR I=PT TO PT+11
133Ø LOCATE Ø,I-PT:PRINT T$(I)
134Ø IF I>=LX THEN 136Ø
135Ø NEXT I
136Ø COLOR 11:GOSUB 229Ø:LOCATE Ø,12
137Ø PRINT "カーソルキーで検索するページを選んで下さい。";
138Ø IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 138Ø
139Ø IF IN$=CHR$(31) AND PT+12<=LX THEN PT=PT+12:GOTO 132Ø
14ØØ IF IN$=CHR$(3Ø) AND PT-12>=Ø THEN PT=PT-12:GOTO 132Ø
141Ø IF IN$=CHR$(13) THEN 144Ø
142Ø IF IN$=CHR$(27) THEN GOSUB 236Ø:ON SA+1 GOTO 1Ø5Ø,113Ø,116Ø
,116Ø,132Ø
143Ø GOTO 138Ø
144Ø GOSUB 229Ø:COLOR 11:LOCATE Ø,12
145Ø PRINT "カーソルを検索する文字列に合わせて下さい。";
146Ø X=Ø:Y=Ø:LINE(Ø,Ø)-(7,15),4,BF,XOR
147Ø IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 147Ø
148Ø XØ=X:YØ=Y
149Ø X=X-(IN$=CHR$(28))+(IN$=CHR$(29))
15ØØ Y=Y-(IN$=CHR$(31))+(IN$=CHR$(3Ø))
151Ø IF IN$=CHR$(27) THEN 132Ø
152Ø IF IN$=CHR$(13) THEN 157Ø
153Ø X=X-(X=-1):Y=Y-(Y=-1)+(Y=12)
154Ø IF LEN(T$(PT+Y))-1<X THEN X=LEN(T$(PT+Y))-1:X=X-(X=-1)
155Ø IF X<>XØ OR Y<>YØ THEN LINE(X*8,Y*16)-(X*8+7,Y*16+15),4,BF,
XOR:LINE(XØ*8,YØ*16)-(XØ*8+7,YØ*16+15),4,BF,XOR
156Ø GOTO 147Ø
157Ø IF LEN(T$(PT+Y))=Ø THEN 155Ø
158Ø GOSUB 229Ø:COLOR 11:LOCATE Ø,12
159Ø PRINT "カーソルを文字列の末尾に合わせて下さい。";
16ØØ XX=X:YY=Y:X9=X:Y9=Y:L=1
161Ø IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 161Ø
162Ø X8=X9:Y8=Y9:L9=L
163Ø IF IN$=CHR$(13) THEN 178Ø
164Ø IF IN$=CHR$(27) THEN GOSUB 23ØØ:GOTO 144Ø
165Ø IF IN$<>CHR$(28) THEN 171Ø
166Ø IF L=32 THEN 171Ø
167Ø X9=X9+1:L=L+1:IF X9<=LEN(T$(Y9+PT))-1 THEN 17ØØ
168Ø IF Y9=11 OR T$(Y9+PT+1)="" THEN X9=X8:L=L9:GOTO 171Ø
169Ø X9=Ø:Y9=Y9+1
17ØØ LINE(X9*8,Y9*16)-(X9*8+7,Y9*16+15),4,BF,XOR
171Ø IF IN$<>CHR$(29) THEN 177Ø
172Ø IF L=1 THEN 177Ø
173Ø X9=X9-1:L=L-1:IF X9>=Ø THEN 176Ø
174Ø IF Y9=Ø OR T$(Y9+PT-1)="" THEN X9=X8:GOTO 177Ø
175Ø Y9=Y9-1:X9=LEN(T$(Y9+PT))-1
176Ø LINE(X8*8,Y8*16)-(X8*8+7,Y8*16+15),4,BF,XOR
177Ø GOTO 161Ø
178Ø IF YY=Y9 THEN K$=MID$(T$(YY+PT),XX+1,X9-XX+1):GOTO 184Ø
179Ø K$="":FOR I=YY TO Y9
18ØØ IF I=YY THEN K$=MID$(T$(YY+PT),XX+1):GOTO 183Ø
181Ø IF I=Y9 THEN K$=K$+MID$(T$(Y9+PT),1,X9+1):GOTO 183Ø
182Ø K$=K$+T$(I)
183Ø NEXT I
184Ø _CLS
185Ø LOCATE Ø,Ø:COLOR 11:PRINT K$;
186Ø COLOR 15:PRINT "を検索します。"
187Ø PRINT "[RETURN] or [ESC] Key"
188Ø IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 188Ø
189Ø IF IN$=CHR$(13) THEN 192Ø
19ØØ IF IN$=CHR$(27) THEN GOSUB 23ØØ:GOTO 144Ø
191Ø GOTO 188Ø
192Ø PRINT "検索中":RC=1
193Ø IF RC=LOF(1)/RS+1 THEN 197Ø
194Ø GET #1,RC
195Ø IF LEN(K$)=ASC(SL$) AND K$=LEFT$(KY$,ASC(SL$)) THEN 2ØØØ
196Ø RC=RC+1:GOTO 193Ø
197Ø PRINT "キーワードが見つかりません。"
198Ø IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 198Ø
199Ø GOSUB 23ØØ:GOTO 144Ø
2ØØØ PRINT "該当ファイル";
2Ø1Ø COLOR 11:PRINT FL$;
2Ø2Ø COLOR 15:PRINT "を見つけました。"
2Ø3Ø PRINT "閲覧しますか。 [RETURN] or [ESC] kEY"
2Ø4Ø IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 2Ø4Ø
2Ø5Ø IF IN$=CHR$(27) THEN GOSUB 23ØØ:GOTO 144Ø
2Ø6Ø IF IN$=CHR$(13) THEN 2Ø8Ø
2Ø7Ø GOTO 2Ø4Ø
2Ø8Ø IF FP<MF THEN 21ØØ
2Ø9Ø PRINT "テキストのネストが深すぎます":GOTO 198Ø
21ØØ FP=FP+1:FF$(FP)=FL$:GOTO 116Ø
211Ø _CLS
212Ø INPUT "登録するテキストのファイル名を入力して下さい。";F$
213Ø INPUT "ファイルのキーワードを入力して下さい。";K$
214Ø F$=LEFT$(F$,12):K$=LEFT$(K$,32)
215Ø PRINT "登録します。"
216Ø PRINT "ファイルネーム:";F$
217Ø PRINT "キーワード    :";K$
218Ø INPUT "よろしいですか。 (Y or N)";Q$
219Ø IF Q$="Ｎ" OR Q$="ｎ" OR Q$="N" OR Q$="n" THEN RETURN
22ØØ IF Q$="Ｙ" OR Q$="ｙ" OR Q$="Y" OR Q$="y" THEN 222Ø
221Ø GOTO 218Ø
222Ø RC=LOF(1)/RS+1:L$=CHR$(LEN(K$))
223Ø LSET FL$=F$:LSET KY$=K$:LSET SL$=L$
224Ø PUT #1,RC
225Ø PRINT "登録しました。"
226Ø IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 226Ø
227Ø RETURN
228Ø CLOSE:END
229Ø LINE(Ø,192)-(511,211),1,BF:RETURN
23ØØ _CLS:COLOR 15
231Ø FOR I=Ø TO 11:LOCATE Ø,I
232Ø IF PT+I>LX THEN 235Ø
233Ø PRINT T$(PT+I)
234Ø NEXT
235Ø RETURN
236Ø _CLS:COLOR 15:LOCATE Ø,3
237Ø PRINT "                メインメニューに戻る"
238Ø PRINT "                 文書ファイルの変更"
239Ø PRINT "                 文書ファイルに戻る"
24ØØ PRINT "                  ひとつ前に戻る"
241Ø PRINT "                      EXIT"
242Ø SA=Ø:SØ=Ø
243Ø LINE(128,48)-(319,63),4,BF,XOR
244Ø IF SØ=SA THEN 247Ø
245Ø LINE(128,SA*16+48)-(319,SA*16+63),4,BF,XOR
246Ø LINE(128,SØ*16+48)-(319,SØ*16+63),4,BF,XOR
247Ø IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 247Ø
248Ø SØ=SA:SA=SA+(IN$=CHR$(3Ø))-(IN$=CHR$(31))
249Ø SA=SA-(SA=-1)+(SA=5)
25ØØ IF IN$=CHR$(13) THEN 252Ø
251Ø GOTO 244Ø
252Ø IF (SA=2 AND FP=Ø) OR (SA=3 AND FP=Ø) THEN SA=4
253Ø IF SA=2 THEN FP=Ø
254Ø IF SA=3 THEN FP=FP-1
255Ø RETURN
```

ラッキーの BASICの大逆襲

MSX本体に付属しているBASICマニュアルの入門編を読むと、たいてい初めのほうにPRINT文が紹介されている。それほどPRINT文はBASICの基本的な命令といえる。今回は、PRINT文をとりあげ、いろいろな使い方をマスターしてしまおうというわけだ。

◯いろいろなPRINT文

とうとう念願のA1GTを買ってしまった。MIDIでいろいろやるのも、けっこう趣味だったりするので、さっそく遊んでる。'91年12月号でFM音源を取り上げたとき、あまり詳しく説明できなかったのと、嘘書いちゃった(付点はひとつしか使えないと書いたけど、3つまで使えたんだね、ごめん)ので、またいつかあらためて、今度はMIDI関係で何かやりたいな、と考えている。とくにA1GTは、BASICでMIDIをコントロールして鳴らすことができる、非常にユニークな機種だからね。

それはさておき、今回はちょっと地味目の〝PRINT文〟に着目してみることにした。PRINT文はけっこうBASICプログラムを作る上で基本でもあるんだよね。ぼくがBASICで一番最初に作ったプログラムは、PRINT文とGOTO文だけのプログラムだった。

PRINT文も、PRINT USINGを使って文字列や数値を編集して表示したり、エスケープシーケンスなどを使えば、けっこういろいろなことができるものだ。

◯PRINT文とは?

このコーナーも対象者がけっこう中途半端だったりするんだけど、PRINT文の説明が必要な人が読んでるとは思わない。だけど、とりあえずPRINT文とはどういうものか? というおさらいだけでもやっておくことにしよう。

●PRINT 文字列または文字変数
文字列または文字変数の内容を表示する。

●PRINT 数値または数値変数
数値または数値変数の内容を表示

表1 PRINT USINGの書式文字列

書式	説明
!	文字列の左側1字を表示する。
&空白&	文字列の左側から、&から&までの長さ(空白の数+2文字)を表示する。
@	@を指定した文字列で起き換える。(@の位置に文字列全部が入ることになる)
#	数値を#の個数分の桁数だけ表示する。
.	小数点の位置を指定する。
+/−	数値に+または−をつけて表示する。数値の前後に指定でき、それぞれ数値の前、後ろに+または−が付くことになる。
**	数値の整数部の桁数が、指定された桁数より少ない場合、数値の前に少ない分だけ*を表示する(書式の左側に指定する)。
¥¥	数値の直前に¥を付ける(書式の左側に指定する。指数形式の書式指定をしている場合は使用できない)。
**¥	上の**と¥¥を同時に使用する場合に使う。
,	整数部の#の間もしくは小数点の左側に置いた場合、整数部が3桁ごとにカンマで区切られて表示される。小数点より右側に置いた場合は、数値の右側にカンマが付けられる(指数形式の書式指定をしている場合は使用できない)。
^^^^	#の後ろに付けることにより、数値を指数形式で表示する。

PRINT USINGを使う上の注意

●表示しようとする編集済みの数値が、指定された書式より桁数が多い場合、数値の前に%が付けられる。

●書式の中に、上記以外の文字列を置くと、文字の位置に応じて数値の前や後ろにその文字が表示される。

表2 エスケープシーケンス

シーケンス	動作
<esc>A	カーソルを上に移動
<esc>B	カーソルを下に移動
<esc>C	カーソルを右に移動
<esc>D	カーソルを左に移動
<esc>H	カーソルをホームポジションに移動
<esc>Ynm	locate asc("m")-32,asc("n")-32と同じ
<esc>j	画面クリアー
<esc>E	画面クリアー
<esc>K	カーソル位置から行の終わりまで削除
<esc>l	カーソル位置から行の終わりまで削除
<esc>J	カーソル位置から画面の終わりまで削除
<esc>L	カーソル位置に1行挿入
<esc>M	カーソル位置の1行削除
<esc>x4	カーソルの形を■にする
<esc>x5	カーソルを表示しなくする
<esc>y4	カーソルの形を_にする
<esc>y5	カーソルを表示するようにする

する。
●PRINT文の後は、〝,〟、〝;〟、または空白で区切る。〝,〟の場合は、横16キャラクタごとに並べて表示する。また、〝;〟または空白で区切った場合はつなげて表示する。(変数名などのようにつなげて書いたら別の意味になってしまうもの以外は、空白すら空けなくてもよい。例➡PRINT 〝ABC〟0)
●意外に知らない人がいるのが、PRINT文だけ省略形である〝?〟が使えるということ。〝10 ?〟と入力してリストを取ると、〝10 PRINT〟になっている。

◯PRINT USINGとは?

PRINT USINGとは、書式付きのPRINT文。表示したい変数などを、書式を指定して編集して、画面に表示する。書式は表1のとおり。リスト1に、ひととおり書式を使ってみたもの、そして図1にその実行結果を載せておく。表1、リスト1、そして図1を見比べてみてそれぞれの書式の意味を理解してね。どうしてそうなるかわからない人は、リストのわからない部分だけでも打ち込んでみて、いろいろ変えてみてね。実際にやってみてもらえばすぐわかると思う。

どういう書式をすればどういうふうに表示されるかさえわかってしまえばこっちのもの。ゲームのスコアの表示や、データーベースのデータの一覧表示など、いろいろ用途は考えられるね。

List1 PRINT USINNGのサンプル

```
10 ' PRINT USING/ ｻﾝﾌﾟﾙ
20 DEFDBL A
30 A=123456789#:B=98765.4321#:A$="ABCDEFGH"
40 PRINT "a=";A
50 PRINT "b=";B
60 PRINT "a$=";A$
100 PRINT USING "100:!";A$
110 PRINT USING "110:!!";A$
120 PRINT USING "120:---!---";A$
130 PRINT USING "130:&  &";A$
140 PRINT USING "140:&&";A$
150 PRINT USING "150:---&  &---";A$
160 PRINT USING "160:---&         &---";A$
170 PRINT USING "170:@";A$
180 PRINT USING "180:---@---";A$
190 PRINT USING "190:#";A
200 PRINT USING "200:##########";A
210 PRINT USING "210:######.###";B
220 PRINT USING "220:+##########";A
230 PRINT USING "230:##########+";-A
240 PRINT USING "240:**##########";A
250 PRINT USING "250:¥¥##########";A
260 PRINT USING "260:**¥##########";A
270 PRINT USING "270:#,#########";A
280 PRINT USING "280:######.##,####";B
290 PRINT USING "290:########^^^^";A
300 PRINT USING "300:##########!##########";A;A$,B
310 PRINT USING "310:##########!##########";A;B;A$
```

実行結果

```
run
a= 123456789
b= 98765.4321
a$=ABCDEFGH
100:A
110:A
120:---A---
130:ABCD
140:AB
150:---ABCD---
160:---ABCDEFGH   ---
170:ABCDEFGH
180:---ABCDEFGH---
190:%123456789
200: 123456789
210: 98765.432
220: +123456789
230: 123456789-
240:***123456789
250:  ¥123456789
260:***¥123456789
270:123,456,789
280: 98765.43,
290: 1234568E+02
300: 123456789A      98765
310: 123456789
Type mismuch in 310
Ok
```

◯エスケープシーケンス

PRINT文だけでも、〝エスケープシーケンス〟を使えばいろいろおもしろいことができる。エスケープシーケンスという言葉の意味はあんまり考える必要がない。エスケープキーのキャラクターコード(CHR$(&H1B)=CHR$(27))を送った後、いろんなコマンドを送って、画面表示以外のいろんな事をPRINT文にやらせてしまおう、というもの。

パソコン通信をやったことのある人の中には、言葉だけでも聞いたことのある人はいると思うけど、そっちで使われているエスケープシーケンスと、MSXのPRINT文で使うものとはちょっと違うので注意。MSXのエスケープシーケンスの一覧を表2に掲載しておくね。

たとえば、画面をクリアーしようと思った場合、通常は、
CLS
で行う。また、PRINT文でやりたい場合は、コントロールキャラクタを使って
PRINT CHR$(12)
でいい。わざわざエスケープシーケンスを使う必要はこの場合、あんまりないけど、無理に使うと、
PRINT CHR$(27);〝j〟
または、
PRINT CHR$(&H1B);〝E〟
のようにすればいい。エスケープシーケンスは大文字と小文字を使い分けないと正常に動作しないので注意。

応用例はいろいろあると思うけど、例えばリスト2のようにして〝逆スクロール〟させることができる(じつは昔、逆スクロールのマシン語プログラムを作って掲載したことがあるんだけど、マシン語なんか使わなくてもできたんだね。その当時は、じつはこの〝エスケープシーケンス〟が使えることを知らなかった。勉強不足でした。わざわざ入力して使った人、ごめんなさい)。

まぁ、このエスケープシーケンスに関しては、〝PRINT文だけでLOCATEできる〟、〝1行削除、挿入、カーソル位置からの消去などができる〟、〝カーソルキャラクターを変えたり、表示/非表示を切り替えられる〟といった点が便利なので、いろいろ使ってみてほしい。

List2 エスケープシーケンスを使った逆スクロールプログラム

```
10 A=0
20 LOCATE 0,0
30 PRINT CHR$(27);"L";A
40 A=A+1
50 GOTO 20
```

今月のサンプルプログラム

オリエンテーリングゲーム

さて、今月の応用編は、エスケープシーケンスを使って、BASICだけで、逆スクロールのゲームに挑戦してみた。あと、タイム表示にPRINT USINGを申し訳程度に使ってあるけどね。

ゲーム名は〝オリエンテーリングゲーム〟だ。上下にスクロールするフィールドの中に、1～9までの数字が落ちているので、それを1から順番に9まで全部拾ったタイムを競うゲーム。移動はカーソルキーで行う。〝＊〟はカベなので、通ることができないぞ。MSX 2/2＋用だけど、turbo Rの高速モードでやっても移動がなかなかうまくいかなくて、それなりにゲームになってる。

たまに壁の中に数字が埋まっていて、どうやっても取れないことがあるけど、そういうときは諦めて最初からやりなおそう。ゲーム中スペースキーを押すと、最初からやりなおすことができる。

```
10 ' ｵﾘｴﾝﾃｰﾘﾝｸﾞ ｹﾞｰﾑ
20 CLEAR 10000
30 DEFINT A-Z
40 SCREEN 1,0:COLOR 15,0,0:CLS
50 KEY OFF:WIDTH 32
60 DIM A$(100)
70 BT=9999:A=RND(-TIME)
100 ' ｼｮｷｾｯﾃｲ
110 CLS:PRINT"ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾈ..."
120 A$="":FOR I=0 TO 7:A$=A$+CHR$(VAL("&h"+MID$("3
838107C102844",I*2+1,2))):NEXT I
130 SPRITE$(0)=A$
140 A$(0)=STRING$(31,"*")
150 A$(99)=STRING$(31,"*")
160 FOR I=1 TO 98
170 A$(I)="*"+SPACE$(29)+"*"
180 NEXT I
190 FOR I=1 TO 400:MID$(A$(RND(1)*98+1),RND(1)*29+
2)="*":NEXT I
200 FOR I=0 TO 8
210 X=RND(1)*29+2:Y=RND(1)*98+1
220 IF MID$(A$(Y),X,1)<>" " GOTO 210
230 MID$(A$(Y),X)=CHR$(49+I)
240 NEXT I
250 FOR I=0 TO 22
260 LOCATE 0,I+1:PRINTA$(I);
270 NEXT I
280 LOCATE 0,0:PRINT USING"  TIME:    0    BEST ##
##";BT
290 X=1:Y=2:N=0:Z=0:TIME=0:T=0
300 ' ﾒｲﾝﾙｰﾌﾟ
310 XX=0:YY=0:A=STICK(0)
320 IF STRIG(0) GOTO 100
330 IF (A AND 1)=0 GOTO 700
340 IF A=1 THEN YY=-1:GOTO 380
350 IF A=5 THEN YY=1:GOTO 380
360 IF A=7 THEN XX=-1:GOTO 380
370 IF A=3 THEN XX=1
380 V=VPEEK(6144+(Y+YY)*32+X+XX)
390 IF V=49+N THEN BEEP:MID$(A$(Z+Y+YY-1),X+XX+1)=
" ":LOCATE X+XX,Y+YY:PRINT" ";:N=N+1:GOTO 500
400 IF V<>32 GOTO 700
500 IF XX THEN X=X+XX:GOTO 700
510 IF YY=1 GOTO 600
520 ' ｳｴ ｲﾄﾞｳ
530 IF Z=0 OR Y>12 THEN Y=Y-1:GOTO 700
540 Z=Z-1
550 LOCATE 0,1:PRINTCHR$(27);"L";
560 PRINTA$(Z);
570 GOTO 700
600 ' ｼﾀ ｲﾄﾞｳ
610 IF Z=77 OR Y<12 THEN Y=Y+1:GOTO 700
620 Z=Z+1
630 LOCATE 0,1:PRINTCHR$(27);"M";
640 LOCATE 0,23:PRINTA$(Z+22);
700 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8-1),11,0
710 TT=TIME/60
720 IF T<>TT THEN LOCATE 8,0:PRINT USING"####";TT;
:T=TT
730 IF N<9 GOTO 300
800 ' ｹﾞｰﾑｼｭｳﾘｮｳ
810 BEEP
820 LOCATE 8,12:PRINTSTRING$(16,"*");
830 FOR I=13 TO 18
840 LOCATE 8,I:PRINT"*";SPACE$(14);"*";
850 NEXT I
860 PUT SPRITE 0,(0,200)
870 LOCATE 8,19:PRINTSTRING$(16,"*");
880 LOCATE 11,14:PRINT"COMPLETED!"
890 LOCATE 12,16:PRINT USING"TIME: ####";TT
900 IF BT>TT THEN BT=TT
910 LOCATE 12,17:PRINT USING"BEST: ####";BT
920 IF INKEY$<>"" GOTO 920
930 A$=INPUT$(1)
940 GOTO 100
```

Quiz
まだまだ競争率は低め

1月号の問題は、1から9までの数字を1度ずつ使って4組の平方数を作りなさい、というもの。数を4組みに分けてから平方根を使って平方数かどうか調べているもの、平方数をかたっぱしから作って1～9までの数列をつぶしていくものなど、いろいろなアルゴリズムがあって楽しかった。4つに分けるということは、最大6ケタの平方数＋1ケタの平方数3つということで、6ケタまで調べるようなプログラムを作るとよかったことになるね。とりあえず答だけど、

[1,4,9,872356]
[1,36,529,784]
[4,25,81,7396]
[9,25,361,784]
[9,81,324,576]

の5通り。全部解を見つけた人は正解。なんだか、4つしか見つけられなかった人もいたみたいで、応募総数14通のうち、正解は12通。問題をちょっと簡単にしたおかげで、前よりは応募者が増えたけど、まだまだ競争率は低いね。

というわけで、正解者の中から当選者をテキト～に選んでしまった。当選者は神奈川県の國分和輝さん。おめでとう。國分さんには好きなソフトをあげるね。國分さんのリストを右に掲載しておく。

國分さんのプログラムは、最初に平方数で数字が重なってなく、なおかつ0を含まないものを全部摘出している。このアルゴリズムが一番早いみたいだね。10行のDIM H(117)とか、20行のFOR I=0 TO 993といった定数がちょっとうさんくさいけど、まあそこは愛敬ということでいいだろう。

さて、では今月の問題。ここに、3分の砂時計と、4分の砂時計と、5分の砂時計がある。まず、3分の砂時計をスタートさせて、1分後に4分の砂時計を、さらに1分後に5分の砂時計をスタートさせる。それぞれの砂時計の砂が完全に落ちたら、またすぐひっくりかえしてスタートさせる。ただし、3つの砂時計の砂が同時に落ち切ったらそこで終わりにすることにする。それでは、この“終わり”は、3分の砂時計をスタートさせた何分後になるだろうか？

これは頭で考えるとなかなかしんどいけど、コンピューターを使うと、いともあっさりと答えが出るはず。いつものようにBASICで答えを出すプログラムを作って、ディスクにセーブして送ってね。正解の中からひとつ選んで紹介する。プログラムを紹介した人には、好きなソフトを1本プレゼント！

締切は2月20日。発表は4月8日発売のMSXマガジン5月号で。

応募してもらったディスクは基本的に返却しないけど、どうしても返却してほしい人は、住所・氏名を書いた返信用封筒に送料分の切手を貼って同封してくれれば返却するよ。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ラッキーのクイズ係

1月号の解答
神奈川県　國分和輝さんのプログラム

```
10 CLEAR1000:DEFINT A-Z:DEFSNG H:DIM H(117),O(6):D
EFFNL(X)=LEN(STR$(H(X)))-1:DEFFNR$(Z!)=MID$(STR$(Z
!),2):PT=0
20 J=0:FOR I=0 TO 993:H=I^2:H$=FNR$(H):IF INSTR(H$
,"0") THEN 50
30 FOR K=1 TO LEN(H$)-1:IF INSTR(K+1,H$,MID$(H$,K,
1)) THEN K=10:NEXT K:GOTO 50 ELSE NEXT K
40 H(J)=H:J=J+1
50 NEXT I:P=J
60 O(0)=1:O(6)=P:J=1:FORI=1TOP-1
70 IFFNL(I-1)<>FNL(I) THEN O(J)=I:J=J+1
80 NEXT I
90 FOR I0=0 TO O(2)-1:FOR I1=I0+1 TO O(2)-1:A$=FNR
$(H(I0))+FNR$(H(I1)):B$=A$:GOSUB 230:IF S THEN 190
100 FOR I2=I1+1 TO O(3)-1:A$=B$+FNR$(H(I2)):GOSUB
230:IF S THEN 180
110 Q=9-(FNL(I0)+FNL(I1)+FNL(I2))
120 IF FNL(I2+1)>Q THEN 180
130 Q=Q-1:IF O(Q)<I2+1 THEN A=I2+1 ELSE A=O(Q)
140 C$=A$:FOR I3=A TO O(Q+1)-1
150 A$=C$+FNR$(H(I3)):GOSUB 230:IF S THEN 170
160 PT=PT+1:PRINT FNR$(H(I0))" "FNR$(H(I1))" "FNR$
(H(I2))" "FNR$(H(I3))
170 NEXT I3
180 NEXT I2
190 NEXT I1
200 NEXT I0
210 PRINT PT"ﾄｵﾘ":BEEP:END
220 '
230 FOR I=2 TO LEN(A$):IF INSTR(I,A$,MID$(A$,I-1,1
)) THEN I=9:NEXT I:S=1:RETURN
240 NEXT I:S=0:RETURN
```

MSX turbo R テクニカル・アナリシス

前号に引き続き、『DCOPY.COM』の制作記事をお届けする。今回は、メモリーマッパーとVRAMを利用することにより、さらにディスクアクセスの回数を減らしている。よって前号で掲載したプログラムにいくつか変更点が生じているので、各自で修正してもらいたい。

前号のリストの解説と補足説明

表1と表2が、前号掲載のリスト〝DCOPY1.C〞で使ったBDOSコールの〝ALLOC〞と〝DPARAM〞の詳細だ。これらの情報は、ディスクのブートセクターからも得られるが、ハードディスクやDOSのバージョンアップに対して互換性を保つために、BDOSコールで調べることが望ましい。

さて、前号では、ソースリストを本体の〝DCOPY1.C〞とワークエリア管理の〝DCOPY2.C〞に分け、後者のみを今月号で改良する……はずだった。しかし、拡張BIOSを使うときにはスタックをページ3(C000H以上の番地)に置く必要があるという落とし穴があった。前号の〝DCOPY1.C〞のように大きな自動(auto)変数を使うと、スタックポインターが小さくなって拡張BIOSを使えないので、リスト1とリスト2のように、配列〝acBuf〞を自動変数から静的(static)変数に変更する。

メモリーマッパーとVRAMを使う

リスト3が、プログラムのワークエリアを操作する〝DCOPY2.C〞の改良版だ。こちらは、変更が多いので、リスト全体を掲載した。リストの最初のほうの、

#define DEBUG 1

の行を削除してからコンパイルすると、実行時にデバッグ用の情報を表示しない。

表1 プログラム例が使うMSX-DOS2ファンクションコール

_ALLOC Function 1BH

機能	ディスクのアロケーション情報を調べる。
パラメーター	C = 1BH E = ドライブ番号 (0：カレント、1：A、...)
結果	A = クラスターあたりのセクター数 BC = セクター長 DE = 総クラスター数 HL = 未使用クラスター数 IX = DPBの番地 IY = FATバッファーの番地
補足	MSX-DOS1とは異なり、FATバッファーにはFATの最初のセクターのみが読み込まれていて、しかも、ほかのBDOSコールを使うとFATバッファーが無効になる。(筆者注) MSX-DOS2では、実際のFATバッファーは裏RAMにあり、このBDOSコールによって一時的にFATバッファーの最初のセクターが複写されるらしい。

_DPARM Function 31H

機能	ディスクパラメーターを調べる。
パラメーター	C = 31H DE = 32バイトのバッファーの番地L = ドライブ番号 (0：カレント、1：A、...)
結果	A = エラー番号 (0ならば成功) DE = 保存される DEが示す番地に32バイトのディスクパラメーターが書き込まれている。

表2 ディスクパラメーターの詳細

オフセット	長さ	内容
0H	1	物理ドライブ番号 (1：A、...)
1H	2	セクター長 (現在は512のみ)
3H	1	クラスターあたりのセクター数
4H	2	予約セクター数 (通常は1)
6H	1	FAT数 (通常は2)
7H	2	ルートディレクトリーのエントリー数
9H	2	セクターの総数
BH	1	メディアディスクリプター
CH	1	FAT1個あたりのセクター数
DH	2	ルートディレクトリーの開始セクター番号
FH	2	データの開始セクター番号
11H	2	最大クラスター番号
13H	1	ダーティーディスクフラグ*
14H	4	ボリュームID (−1ならばIDなし)
18H	8	予約 (現在は0)

*‘ダーティーディスクフラグ’が0でなければ、ディスク中に消されたがUNDEL可能なファイルが存在する。

リスト1 DCOPY1.C変更部分1

変更前

```
VOID    dcRdBlock(uiStartSector, uiSectors, uiSectorSize)
uint              uiStartSector, uiSectors, uiSectorSize;
{
        char            acBuf[BLOCK_BUF_SIZE];
        uint            uiSectorToRead;
```

変更後

```
static  char            acBuf[BLOCK_BUF_SIZE];

VOID    dcRdBlock(uiStartSector, uiSectors, uiSectorSize)
uint              uiStartSector, uiSectors, uiSectorSize;
{
        uint            uiSectorToRead;
```

リスト2 DCOPY1.C変更部分2

変更前

```
VOID    dcWrBlock(uiStartSector, uiSectors, uiSectorSize)
uint              uiStartSector, uiSectors, uiSectorSize;
{
        char            acBuf[BLOCK_BUF_SIZE];
        uint            uiSectorToWrite;
```

変更後

```
VOID    dcWrBlock(uiStartSector, uiSectors, uiSectorSize)
uint              uiStartSector, uiSectors, uiSectorSize;
{
        uint            uiSectorToWrite;
```

●イラスト/及川達郎

メモリーマッパーを操作するための拡張BIOSについては、本誌'91年1月号と2月号に掲載したので、詳細を省略する。

MSX-DOS2の画面モードを調べるためには、拡張BIOSを使う。

```
LD  A,0
LD  DE,1100H
CALL 0FFCAH
```

によって、ANKモードならばAレジスターが0になり、KANJI0からKANJI3モードならばAレジスターがそれぞれ1から4になる。プログラム例では、漢字モードを調べる部分を〝getKMode〟というマクロにした。プログラム例では使っていないが、画面モードだけでなく漢字ドライバーの有無を調べたい場合には、

```
LD  A,0FFH
LD  DE,1100H
CALL 0FFCAH
```

のように、Aレジスターに0FFHを入れて拡張BIOSを呼び出す。その結果、漢字ドライバーがなければAレジスターが0FFHに、漢字ドライバーがあるが画面モードがANKモードならばAレジスターが0になる。画面モードを切り換えるためには、画面モードに応じてAレジスターに0から4を、DEレジスターに1101Hを入れて、拡張BIOS

リスト3 DCOPY2.C

```
リスト3 DCOPY2.C
/*
 *      dcopy2.c
 *      (C) 1991 N. Ishikawa
 *      Free to copy and use without warannty
 *      on 2Ø. Nov. 1991 by nao-i@ascii.co.jp
 *      on 23. Dec. 1991 by nao-i@ascii.co.jp  supporting mapped RAM, VRAM
 */
#define DEBUG   1
#include "dcopy.h"
#pragma nonrec

#ifdef  DEBUG
#define DPUTCHAR(c)             {putchar(c); fflush(stdout);}
#define DONE()                  printf(" done.¥n")
#define DPRINTF1(p1)            printf(p1)
#define DPRINTF2(p1,p2)         printf(p1,p2)
#define DPRINTF3(p1,p2,p3)      printf(p1,p2,p3)
#define DPRINTF4(p1,p2,p3,p4)   printf(p1,p2,p3,p4)
#else   /* DEBUG */
#define DPUTCHAR(c)
#define DONE()
#define DPRINTF1(p1)
#define DPRINTF2(p1,p2)
#define DPRINTF3(p1,p2,p3)
#define DPRINTF4(p1,p2,p3,p4)
#endif  /* DEBUG */
#define STATICF static

typedef struct  {
        char    map_slot;
        char    map_total;
        char    map_free;
        char    map_system;
        char    map_user;
        char    map_reserved[3];
        }       mapv_t;

typedef struct  {
        char    pmap_slot;
        char    pmap_total;
        char    pmap_free;
        int     (*map_jump)();  /* address of jump table         */
        }       maps_t;
extern STATUS   _seek();

#define MAX_MAP_SLOT    9
#define MAX_MAP_SEG     64
#define MAP_SEG_KB      16

/*
 *      BIOS, system work area, extended BIOS
 */
#define CALSLT          Øx00Ø1c
#define BIOS_LDIRMV     ØxØØ59
#define BIOS_LDIRVM     ØxØØ5c
#define MODE            Øxfafc
#define LINLEN          Øxf3bØ
#define EXPTBL          Øxfcc1
#define EXTBIOS         Øxffca
#define ALL_SEG         Ø
#define FRE_SEG         3
#define RD_SEG          6
#define WR_SEG          9
/*
 *      flags in flags register
 */
#define FLAG_S  Øx8Ø
#define FLAG_Z  Øx4Ø
#define FLAG_H  Øx1Ø
#define FLAG_P  ØxØ4
#define FLAG_N  ØxØ2
#define FLAG_C  ØxØ1

/*
 *      variables
 */
static FD       fdWork;
static char     acWorkName[] = "H:DCOPY.$$$";
static TINY     tMapSegs, atMapSeg[64];
static int      (*jump_table)();        /* address of jump table        */
static uint     jump_rd_seg, jump_wr_seg, uiIY;
static XREG     regs;
static char     cModeSav;

/*
 *      work area map
 *
 *      +---------------+ uiDiskStart = Ø
 *      | RAM disk      |
 *      +---------------+ uiDiskEnd = uiMapStart
 *      | mapped RAM    |
 *      +---------------+ uiMapEnd = uiVRAMStart
 *      | VRAM          |
 *      +---------------+ uiVRAMEnd
 */
static uint     uiDiskEnd, uiMapEnd, uiVRAMEnd, uiWorkOff, uiVRAMOff;
#define uiDiskStart     Ø
#define uiMapStart      uiDiskEnd
#define uiVRAMStart     uiMapEnd

/*
 *      get Kanji mode
 */
#define getKMode()      calla(EXTBIOS, Ø, Ø, Ø, Øx11ØØ)


/*
 *      make sure C1ØØH <= SP
 */
STATICF recursive       VOID    check_stack()
{
        auto    char    acDummy[1];

#ifdef  DEBUG_DONE
        printf("check_stack() : %Ø4X¥n", (unsigned)acDummy);
#endif  /* DEBUG */
        if ((unsigned)acDummy < Øxc1ØØ) {
                fputs("Stack overflow.¥n", stderr);
                exit(1);
        }
}


/*
 *      initialize memory mapper
 */
mapv_t  *mapinit(pmaps)
maps_t  *pmaps;
{
        check_stack();
        memset(&regs, Ø, sizeof(regs));
        regs.de = ØxØ4Ø2;
```

を呼び出す。

画面がANKモード（英語モード）ならば、システムワークエリアのF3B0H番地に記憶されている画面の桁数に応じて、VRAMの空いている部分を使う。なお、ANKモードでは、VRAMの後半の64キロバイトが空いているが、画面にANKテキストを表示したままVRAMの後半を読み書きする方法がわからないので、ここでは使っていない。

関数〝check stack〟は、スタックポインターがC100Hよりも小さければ、エラーメッセージを表示してプログラムを終了させる。ここに限らず、このプログラム例では一般的なCの参考書には書かれていないMSX-Cの特徴を利用しているので、リストを見て納得いかなければ、MSX-Cの説明書やコンパイラーが出力したアセンブルソースリストを読んでほしい。

VRAMの読み書きは、関数〝dcPutVRAM〟と〝dcGVetVRAM〟が、BIOSの〝LDIRVM〟と〝LDIRMV〟を使って処理をする。これらのBIOSは、8000H以上の番地のメインRAMだけを扱えるので、8000H以上の番地に置かれる自動配列〝acBuf〟を経由して、データを転送する。なお、「MSX2テクニカル・ハンドブック」や「MSX-Datapack」には、BIOS

```
        callxx(EXTBIOS, &regs);
        if ((regs.af & 0xff00) == 0) {
                return NULL;
        }
        pmaps->pmap_slot = regs.bc >> 8;
        pmaps->pmap_total = regs.af >> 8;
        pmaps->pmap_free = regs.bc & 0x00ff;
        pmaps->map_jump = (int (*)())regs.hl;
        return (mapv_t*)call(EXTBIOS, 0, 0, 0, 0x0401);
}


/*
 *      make temporary file and return size by K bytes
 */
uint    dcOpen()
{
        struct diskfree_t diskspace;
        ushort          usSectorSize;
        maps_t          maps;
        mapv_t          *pmapv;
        uint            uiKB;

        check_stack();
        uiIY = (uint)*((char*)EXPTBL) << 8;
        DPRINTF2("dcOpen() : IY to call BIOS = %04XH¥n", uiIY);
        /* prepare RAM disk             */
        memset(&regs, 0, sizeof(regs)); /* for fale safe        */
        regs.bc = 0xff00 | _RAMD;
        callxx((unsigned)5, &regs);
        if ((regs.bc & 0xff00) == 0) {
                fputs("No RAM disk.¥n", stderr);
                exit(1);
        } else if ((fdWork = creat(acWorkName)) < 0) {
                fprintf(stderr, "Can not creat ¥"%s¥".¥n", acWorkName);
                exit(1);
        } else if (close(fdWork) < 0
         || (fdWork = open(acWorkName, O_RDWR)) < 0) {
                fprintf(stderr, "Can not open ¥"%s¥".¥n", acWorkName);
                exit(1);
        } else if (_dos_getdiskfree((unsigned)('H' - 'A' + 1), &diskspace)) {
                close(fdWork);
                fputs("_dos_getdiskfree() : error.¥n", stderr);
                exit(1);
        }
        usSectorSize = diskspace.bytes_per_sector;
        if (usSectorSize < 1024) {
                uiKB = diskspace.avail_clusters * diskspace.sectors_per_cluster
                  * (usSectorSize / 128) / 8;
        } else {
                uiKB = diskspace.avail_clusters * diskspace.sectors_per_cluster
                  * (usSectorSize / 1024);
        }
        uiDiskEnd = uiKB;
        /* prepare mapped RAM           */
        if ((pmapv = mapinit(&maps)) == NULL) {
                fputs("No DOS2.¥n", stderr);
                exit(1);
        }
        jump_table = maps.map_jump;
        jump_rd_seg = (unsigned)jump_table + RD_SEG;
        jump_wr_seg = (unsigned)jump_table + WR_SEG;
        uiKB = 0;
        tMapSegs = 0;
        while (1) {
                memset(&regs, 0, sizeof(regs));
                callxx((unsigned)jump_table + ALL_SEG, &regs);
                if ((regs.af & FLAG_C) == 0) {
                        atMapSeg[tMapSegs] = regs.af >> 8;
                        tMapSegs++;
                        uiKB += MAP_SEG_KB;
                        DPRINTF2("dcOpen() : segment %02XH allocated.¥n", ¥
                          regs.af >> 8);
                } else {
                        break;
                }
        }
        uiMapEnd = uiDiskEnd + uiKB;
        /* prepare VRAM                 */
        uiKB = 0;
        if (getKMode() == 0) {
                TINY            tWidth;

                if ((tWidth = *(char*)LINLEN) <= 32) {
                        uiVRAMOff = 0x4000;     /* SCREEN 1             */
                        uiKB = 48;
                        } else if (tWidth <= 40) {
                                uiVRAMOff = 0x1000;     /* SCREEN 0 : WIDTH 40  */
                                uiKB = 60;
                        } else {
                                uiVRAMOff = 0x1800;     /* SCREEN 0 : WIDTH 80  */
                                uiKB = 58;
                        }
                }
                *(char*)MODE = (cModeSav = *(char*)MODE) | 8;
                uiVRAMEnd = uiMapEnd + uiKB;
                DPRINTF4("dcOpen() : Disk End = %u, Map End = %u, VRAM End = %u¥n",¥
                  uiDiskEnd, uiMapEnd, uiVRAMEnd);
                return uiVRAMEnd;
}


/*
 *      erase temporary file
 */
VOID    dcClose()
{
        TINY            *ptTmp;

        check_stack();
        *(char*)MODE = cModeSav;
        memset(&regs, 0, sizeof(regs));
        DPRINTF2("dcClose() : tMapSegs = %d¥n", (int)tMapSegs);
        for (ptTmp = atMapSeg; tMapSegs; ++ptTmp, --tMapSegs) {
                DPRINTF2("dcClose() : Seg = %d¥n", (int)*ptTmp);
                regs.af = (uint)*ptTmp << 8;
                callxx((unsigned)jump_table + FRE_SEG, &regs);
        }
        close(fdWork);
        unlink(acWorkName);
}



/*
 *      rewind temprary file
 */
VOID    dcRewind()
{
        uiWorkOff = 0;
        _seek(fdWork, 0, 0);
}



/*
 *      0 : RAM disk, 1 : mapped RAM, 2 : VRAM
 */
STATICF TINY    where_to_use()
{
```

の〝LDIRMV″と〝LDIRVM″についてはVRAM番地の全ビットが有効と書かれているが、これは誤りだった。実際には、画面モードがSCREEN 0 からSCREEN 3 で、システムワークエリアのFAFCH番地のビット3が0の場合には、VRAM番地の下位14ビットのみが有効だ。つまり、ANKモードで16キロバイト以上のVRAMを扱うためには、FAFCH番地のビット3を1に変える必要がある。

Open Problem 今後の課題

小見出しの〝Open Problem″とは、〝ファイルのオープンの問題″ではなく〝読者に公開された未解決問題″という意味だ。今回のプログラムでは、前号に書いたアイデアに加えて、VRAMの後半64キロバイトの利用、フォーマットしながら複写、同じ内容のディスクの大量生産が未解決問題として残った。本誌やアスキーネットMSXへの投稿を期待する。筆者自身も、ほかのネタがないときに、この問題を蒸し返すかもしれない。

来月号では、試作機でない本物のFS-A1GTとMIDIカートリッジが使えるはずなので、その詳細を解説する予定だ。

```
        if (uiWorkOff < uiDiskEnd) {
                DPUTCHAR('R');
                return Ø;
        } else if (uiWorkOff < uiMapEnd) {
                DPUTCHAR('M');
                return 1;
        } else if (uiWorkOff < uiVRAMEnd) {
                DPUTCHAR('V');
                return 2;
        } else {
                DPRINTF2("where_to_use() : uiWorkOff = %u¥n", uiWorkOff);
                exit(1);
                return 3;       /* avoiding warning message when cc     */
        }
}


/*
 *      write temporary file
 */
STATICF VOID    dcPutMap(pcBuf)
char    *pcBuf;
{
        uint            uiA, uiHL, uiTmp;

        uiTmp = uiWorkOff - uiMapStart;
        uiA = atMapSeg[uiTmp / MAP_SEG_KB];
        uiHL = uiTmp * 1Ø24;
        do {
                calla(jump_wr_seg, uiA, uiHL, Ø, (uint)*pcBuf);
                pcBuf++;
        } while (++uiHL & 1Ø23);
}


STATICF VOID    dcPutVRAM(pcBuf)
char    *pcBuf;
{
        auto char       acBufBIOS[1Ø24];        /* must be in page 2 or 3 */

        memset(&regs, Ø, sizeof(regs));
        memcpy(acBufBIOS, pcBuf, 1Ø24);
        regs.ix = BIOS_LDIRVM;
        regs.iy = uiIY;
        regs.bc = 1Ø24;
        regs.de = (uiWorkOff - uiVRAMStart) * 1Ø24 + uiVRAMOff;
        regs.hl = (uint)acBufBIOS;
        callxx(CALSLT, &regs);
}


VOID    dcPut(pcBuf, uiKBytes)
char    *pcBuf;
uint    uiKBytes;
{
        DPRINTF4("dcPut(Øx%Ø4X, %2u) : uiWorkOff =%4u ",¥
          (uint)pcBuf, uiKBytes, uiWorkOff);
        check_stack();
        for ( ; uiKBytes; pcBuf += 1Ø24, ++uiWorkOff, --uiKBytes) {
                switch (where_to_use()) {
                case Ø:
                        if (write(fdWork, pcBuf, 1Ø24) != 1Ø24) {
                                close(fdWork);
                                fputs("Can not write.¥n", stderr);
                                exit(1);
                        }
                        break;
                case 1:
                        dcPutMap(pcBuf);
                        break;
                default:
                        dcPutVRAM(pcBuf);
                        break;
                }
        }
        DONE();
}


/*
 *      read temporary file
 */
STATICF VOID    dcGetMap(pcBuf)
char    *pcBuf;
{
        uint            uiA, uiHL, uiTmp;

        uiTmp = uiWorkOff - uiMapStart;
        uiA = atMapSeg[uiTmp / MAP_SEG_KB];
        uiHL = uiTmp * 1Ø24;
        do {
                *pcBuf = calla(jump_rd_seg, uiA, uiHL, Ø, Ø);
                pcBuf++;
        } while (++uiHL & 1Ø23);
}


STATICF VOID    dcGetVRAM(pcBuf)
char    *pcBuf;
{
        auto char       acBufBIOS[1Ø24];        /* must be in page 2 or 3 */
        regs.ix = BIOS_LDIRMV;
        regs.iy = uiIY;
        regs.bc = 1Ø24;
        regs.de = (uint)acBufBIOS;
        regs.hl = (uiWorkOff - uiVRAMStart) * 1Ø24 + uiVRAMOff;
        callxx(CALSLT, &regs);
        memcpy(pcBuf, acBufBIOS, 1Ø24);
}


VOID    dcGet(pcBuf, uiKBytes)
char    *pcBuf;
uint    uiKBytes;
{
        DPRINTF4("dcGet(Øx%Ø4X, %2u) : uiWorkOff =%4u ",¥
          (uint)pcBuf, uiKBytes, uiWorkOff);
        check_stack();
        memset(&regs, Ø, sizeof(regs));
        for ( ; uiKBytes; pcBuf += 1Ø24, ++uiWorkOff, --uiKBytes) {
                switch (where_to_use()) {
                case Ø:
                        if (read(fdWork, pcBuf, 1Ø24) != 1Ø24) {
                                close(fdWork);
                                fputs("Can not read.¥n", stderr);
                                exit(1);
                        }
                        break;
                case 1:
                        dcGetMap(pcBuf);
                        break;
                default:
                        dcGetVRAM(pcBuf);
                        break;
                }
        }
        DONE();
}
```

PROGRAM HOUSE
プログラムハウス

ショートプログラム・ハウス SPECIAL

○月×日 大森くんが誘ってくれたので イタメシ屋でコースをかましてから ソウルバーでさんざん飲みたおしました あたしって金がかかる女でしょうか？

毎月「掲載作品を増やして〜！」という内容のおたよりが届くので、今月はドーンと一発かましてみたぞ。いつもの倍以上の8作品を紹介する、ボリューム満点のまさにスペシャル企画だ。ビシバシ打ち込んでくれー。

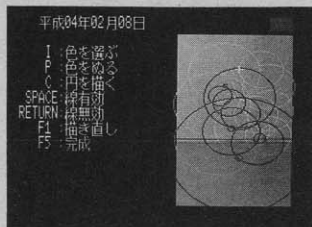
絵日記

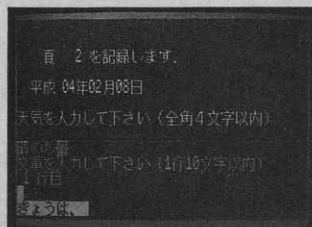
群馬県/高津博

MSX2+以降
リストは106ページに掲載

まず最初に紹介するのは、MSXで絵日記を書くプログラム。短いリストできれいにまとめられているので、ぜひ打ち込んでみてくれ。

さて、プログラムを実行すると画面に選択肢が5つ表示される。〝目次〞を選択すると、今までに作成した絵日記の日付が表示され、〝日記を読む〞を選択するとその内容を読むことができる。

新たに日記を作成したい場合は〝日記を書く〞を選択しよう。ここを選ぶとまず日付の入力画面になり、続いてグラフィックの作成モードに入る。描画コマンドは線を引く、円を描く、塗りつぶす、色を変えるの4つで、マウスにも対応している。描画中、F5キーを押すと今度は文章の作成モードに入る。ここでは1行10文字で10行までの文章を書くことができ、書き終わったらディスクにセーブされるようになっている。

作成した日記を手直ししたい場合は〝修正〞を、プログラムを終わらせたい場合は〝終了〞を選ぼう。

⬆まずは描画モードで絵を作成する。

⬆終わったら、文章の入力に移るのだ。

ワンポイント アドバイス

とてもていねいな作りで、操作性もよく考えられている作品だ。ただ、プログラム終了時にはエラー処理割り込みを解除するのを忘れないようにしよう。

（評/吉田哲馬）

第3席入選作品　賞金3万円

BATTLE OF THE KING

大阪府/高橋理洋

MSX2 VRAM64K以上
リストは107ページに掲載

RPGの戦闘シーンをゲーム化した作品だ。プログラムを実行するためにはディスクドライブが必要。リストは2本に分かれていて、リスト1を実行するとディスクにグラフィックデータなど4つのファイルが作られる。そしてリスト2を実行するとゲームが始まる。

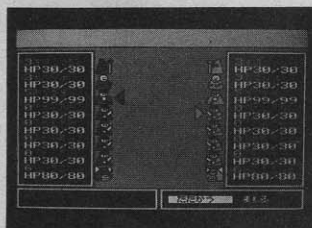
プレーヤー1はカーソルキーとスペースキーで左側の部隊を、プレーヤー2はジョイスティックとトリガーAで右側の部隊を操作する。部隊は4人の戦士と魔法使い、僧侶、ドラゴン、王様の8人で構成されていて、先に相手の王様を倒したほうが勝ちだ。

魔法使いは相手の動きを止める呪文が使え、僧侶はケガの治療ができる。またドラゴンは強力な炎を吐くことができるが動きが遅く、戦士は戦闘能力は低いものの動きがす速い。各キャラクターの名前の横にある水色の数値はそのキャラクターが操作可能かどうかを示し、数値が0のときのみ操作できる。

⬆とにかく速い操作が決め手になるぞ。

ワンポイント アドバイス

ふたりのプレーヤーに同時にコマンドを選択させるのはBASICでは無理があるのでは？ あと、下にいるキャラクターほど攻撃を受けにくいんだから、隊列が変更できるようにすればよかったかも。

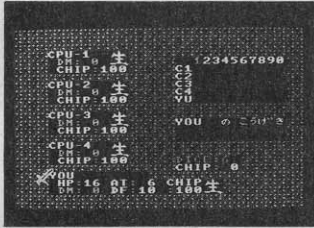
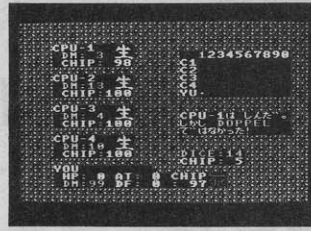
（評/ドット絵師吉田）

第３席入選作品 賞金3万円

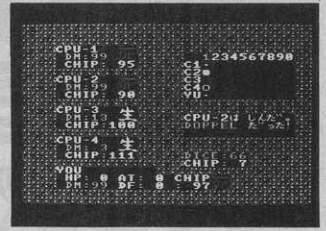
Doppel（ドッペル）

大阪府/Ministar& Bitchson MSX32K以上
リストは108ページに掲載

仲良しだったはずの５人の戦士たち。ところが、一匹だけドッペル（ドッペルゲンガーという魔物）が紛れ込んでいることがわかったことから互いに疑心暗鬼になり、ついには殺し合いに……。という、ちょっとコワイ設定のゲームだ。

戦いは全10ラウンド用意されている。

プレーヤーは４人のコンピュータープレーヤーと戦う。各プレーヤーには体力（HP）、攻撃力（AT）、防御力（DF）の３つのパラメーターがあるが、他人のパラメーターは見ることができず、もちろん他人が戦士であるかドッペルであるかもわからない。戦士とドッペルを見分ける方法はただひとつ。戦士は体力、攻撃力、防御力の値が最大それぞれ20、６、10までと定められているのに対し、ドッペルはそれ以上の値を持つ可能性があるのだ。そこで相手を攻撃しつつ、与えたダメージからパラメーターを探り、目星をつけていく。

プレーヤーが戦士ならばドッペルを倒すことが、またドッペルならば最後まで生き残ることが目的だ。誤って戦士を倒してしまった場合は、倒した側のパラメーターが倒された側に移り、倒した側の負けというルールになっている。

戦士を倒してしまうと負けとなる。

勝者にはチップが与えられるのだ。

ワンポイントアドバイス

ゲームの基本設定がよく練られてますね。かなり完成度の高い作品だと思います。改良するとすれば、攻撃時に、「お前がドッペルだってことはわかってるんだ！」みたいなメッセージを表示させるなどして、各キャラクターの心情がうかがえるようにすれば、もっと雰囲気が出ていいんじゃないかな。

（評/林ロロオ）

第３席入選作品 賞金3万円

WAR IN THE WALL

岩手県/田鎖充 MSX32K以上
リストは108ページに掲載

戦車や戦闘機などのユニットを駆使して、敵の基地を破壊することが目的の対戦型シミュレーションゲームだ。

タイトル画面でスペースキーを押すとゲームスタートだ。カーソルキーまたはジョイスティックで移動させたいユニットを選び、スペースキーまたはトリガーAで決定する。するとユニットの移動モードに入るので、カーソルキーとスペースキーで移動先を決めよう。すべてのキャラクターを動かし終えたら、自軍の基地にカーソルを合わせてスペースキーを押すと相手の番に移るようになっている。

敵のユニットと重なり合うと、戦闘モードに入る。相手のユニットをすべて破壊するか、基地を破壊したほうの勝ちだ。

ワンポイントアドバイス

タイトルの英語がちょっとヘンなのが気になるけど、ゲーム自体はよくできている。遠距離攻撃ができるユニットなどを作れば、よりおもしろくなると思うぞ。

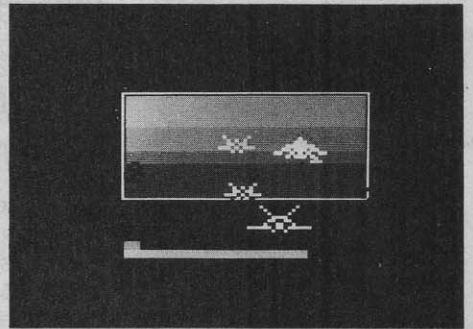
（評/ドット絵師吉田）

自軍のユニットを基地に戻すと、ダメージが回復するぞ。

第３席入選作品 賞金3万円

HYPER BEFORE BURNER

東京都/峰広哲史 MSX2 VRAM128K※要MSXべーしっ君
リストは109ページに掲載

戦闘機を操って並いる敵機を撃ち落としていく3Dシューティングゲーム。どこかで見たような画面で、どこかで見たような内容だが気にしないように。なおこのプログラムを実行するためにはMSXべーしっ君が必要だ。

地面が高速スクロールする様子は一見の価値ありだ。

まずタイトル画面で難易度や自機のストック数の数値を入力すると、戦闘機が滑走路から離陸するカッコいいデモとともにゲームがスタートする。ゲーム自体はとても単純。ジョイスティックで自機を上下左右に動かし、トリガーAでバルカン砲、トリガーBで追尾ミサイルを発射して、敵機を撃墜していくのだ。ただし追尾ミサイルは数に限りがあるので注意。

ワンポイントアドバイス

一見してわかるとおり、アーケードでヒットした某ゲームをモチーフにしてる作品。とにかく"遊んでみたいパワー"で作った感じで、オリジナリティーがどうこうとか注文をつけるのもヤボってもんだろう。基本的によくできているが、地面の傾く方向が逆だぞ。

（評/林ロロオ）

祝・MSXマガジン100号
100号おめでとうございます。200号おめでとうございます。300号おめでとうございます。と、なることを期待しています。
ボーステック　八巻

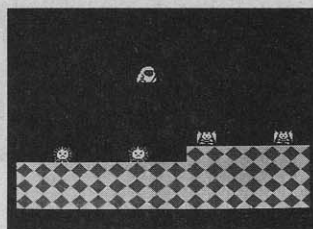
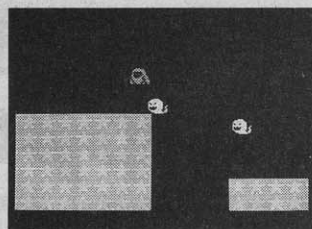
第３席入選作品　賞金３万円

魔法の国の物語

三重県/菅原智明

MSX2+以降　※要MSXベーしっ君
リストは111ページに掲載

悪の大王が潜むお城をめざして、魔法使いが冒険を繰り広げる横スクロールアクションゲーム。このプログラムを実行するためには、MSXベーしっ君ぷらすが必要だ。

プレーヤーが操作するのは青い衣を羽織った魔法使い。ジョイスティックで左右に動き、トリガーAでジャンプする。敵キャラや障害物をかわしつつ右方向に進んでいき、ある地点まで達すればステージクリアーだ。最終面では巨大なボスキャラが登場する。トリガーBで魔法が使えるので、それを駆使して戦ってくれ。

敵キャラの動きに注意しながら進もう。

幽霊が出てきて進路をジャマしてくる。

ワンポイントアドバイス

見た目は地味だけども、ゲーム内容は充実している。何度失敗してもやり直すことができるようになっているところも、親切でいいと思うぞ。　（評/吉田哲馬）

佳作　賞金１万円

FIGHT!

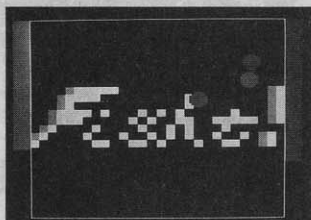
北海道/Roller Turn

MSX2+以降
※要MSXベーしっ君ぷらす
リストは112ページに掲載

マウスを使って操作する、ボクシングふうの対戦型殴り合いゲームだ。このプログラムもMSXベーしっ君が必要なので気をつけてね。

タイトル画面でマウスの左ボタンをクリックするとゲームスタート。マウスをポート１に差している場合は対コンピューターに、ポート２に差している場合は２プレーヤーの対戦モードになるのだ。

操作はとても単純で、マウスでキャラクターを上下左右に動かし、左ボタンでパンチを放つ。おっと、右ボタンを押すと一定時間透明になる、というヘンなワザもあるぞ。

ふたり対戦モードはマウスが２個必要。

相手をスミに追い詰めて打つと効果的。

ワンポイントアドバイス

効果音がないのがちょっとさびしいけれど、スピード感があるし、操作性もなかなかよかった。ただキャラクターが透明になるというワザは、ちょっと蛇足っぽいような気がするなあ。　（評/ドット絵師吉田）

佳作　賞金１万円

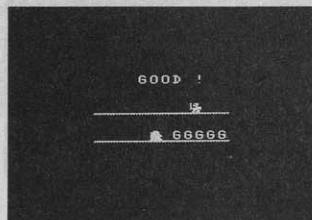
Quick! Parm

神奈川県/KPC鈴木朝夫

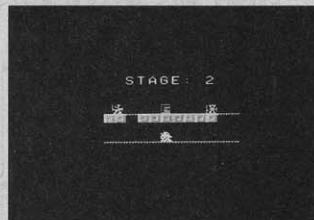
ここがゴール地点でーす。おめでとう。

MSX RAM32K以上
リストは112ページに掲載

これまたシンプルな作品。敵のアジトから機密文書の入ったカバンを盗み出すゲームなのだ。

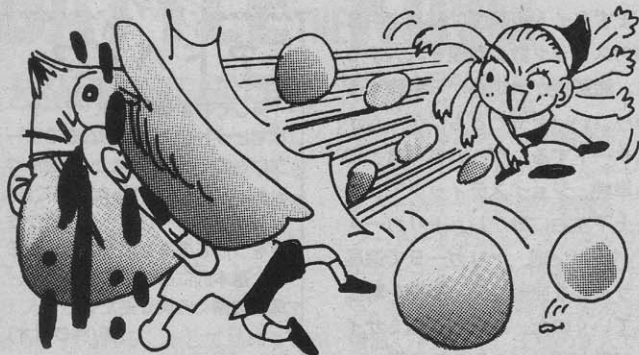
さて、プレーヤーが操るのは白い装束に身を包んだ忍者。こいつをカーソルキーかジョイスティックで左右に動かし、辺りをうろつく衛兵や門番に捕まらないように気をつけながら、緑色のカバンを盗んでいくのだ。カバンをすべて手に入れたあとで、右端のゴール地点にたどり着くとステージクリアー。全10面だ。

敵の動きをよく考えて行動しよう。

ワンポイントアドバイス

作者はプログラムを作り慣れてるみたいで、短いリストでソツなくまとめられている。ゲーム自体はあまり新鮮味がないけど、ミスしたときの主人公がヘナヘナと崩れていく処理がおもしろかった。　（評/吉田哲馬）

ショートプログラム大募集!

このコーナーではショートプログラムを大募集している。プログラムの内容やリストの長さにとくに制限はないので、どしどし送ってほしい。

それでは応募要項を説明しよう。応募作品は必ずディスクまたはテープにセーブした上で、住所、氏名、年齢、電話番号を書いた紙と、プログラムの操作方法や変数表、行番号表などプログラムに関する資料を添えて編集部まで送ってほしい。もちろん盗作や他誌との二重投稿はダメだからね。オリジナル作品を待ってるぞ。

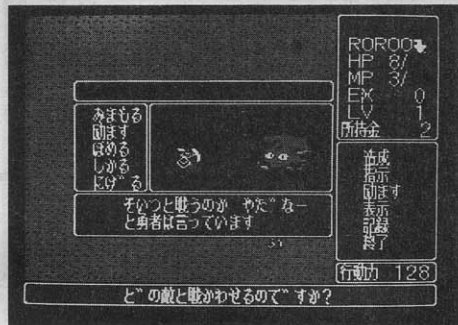
あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

ソフトウェアコンテスト
Software Contest

ここ数ヵ月間、入選作品がなかなか生まれなかったんだけど、最近になって優秀な作品が続々と届いてきた。今月号には間に合わなかったが、次号以降で紹介できる作品がいくつかあるので、期待していてほしい。

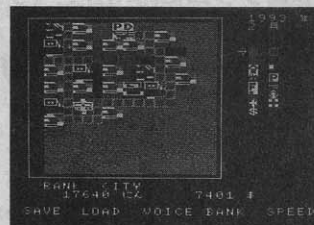
入選まであと少し! 改良点をアドバイスするぞ

TOO LAND 北海道/今村春樹

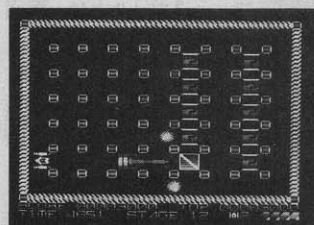
見たところはふつうのRPGだが、設定がちょっと変わっている。勇者が魔物を倒しつつ成長していく点はノーマルだが、プレーヤーは勇者を直接操作することができないのだ。プレーヤーは言わば神のような存在となり、勇者が旅をする世界の地形から出現するモンスターまで管理し、勇者を間接的に育てていき、最後のボスキャラを倒せるレベルまで成長させることが目的なのである。RPGにポピュラス的な発想を織り込んだ作品、といえるだろう。

さてこの作品だが、アイデア的には悪くないと思う。しかし、勇者をただ成長させていくだけなのでゲーム展開がどうしても単調になってしまう点がちょっと残念だ。シナリオの進行状況によっていろいろイベントを発生させるなどして偶発的な要素を加えると、もっとおもしろくなるはずだ。また操作性についても、まだまだ改良の余地があるだろう。

⬆操作性の改良とイベントの整理が入選へのポイントかな。

CITY MAKER 富山県/安田隆憲

この作品は画面を見てもわかるとおり、あの「シムシティー」に触発されて作られたものだろう。プレーヤーが市長となり都市を発展させていく設定などはまさにそのもので、まず独自性を持たせることが大切だ。4年に1度選挙があり人気がないと落選するというアイデアはおもしろいので、これを発展させて政治色の強いゲームにしてみてはいかがだろうか。

⬆画面デザインも手直ししたほうがいい。

まだまだあります

さて、この原稿を書いている時点で優秀な作品が2本飛び込んできた。まずは、富山県の米丘学さんの『LASERS』。特定のパネルに4色のレーザー光線を当てるアクションパズルゲームである。もう1本は、香川県の新田治朗さんの『宇宙奇譚』。こちらはとある町で起きた殺人事件を軸に展開するアドベンチャーゲーム。両作品とも次号以降で紹介できるだろう。

⬆これは「LASERS」のゲーム画面だ。

グランプリ賞金50万円
ソフトウェアコンテスト応募要項

〝MSXマガジン・ソフトウェアコンテスト〟では、みなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。優秀な作品にはグランプリ50万円が贈られます。そして第2席、第3席に入選した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られます。

なお、入選した作品は毎月8日にTAKERUから発売される、「MSXマガジンプログラムサービス」に収録されることになっています。

●募集部門
①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件
雑誌などに未発表のオリジナル作品に限ります。他誌との二重投稿や、他人のプログラムの全部または一部をコピーしたものは固くお断わりいたします。

入選作品については、MSXマガジンに掲載するほか、TAKERUから発売される「MSXマガジンプログラムサービス」に収録されることをご了承願います。

なお、MuSICA('90年10月号で紹介)を使用してもかまいませんが、そのさい、使用していることを明記するようにしてください。

●応募方法
応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)を記したもの。
②MSX、MSX2、MSX2+、turbo Rの別。必要RAM、VRAMの表示。実行方法、遊び方を記載したもの。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の承諾を受け、保護者の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ソフトウェアコンテスト係

BASIC(ベーシック)の神様

今月から2回に分けて、グラフィックツールを作成していく。このプログラムをとおして、キー入力の検出処理からグラフィックの出力、ディスクアクセスなどあらゆるプログラムに応用がきくテクニックを習得してくれ。

今月のお題目 グラフィックツールを作る

自分でゲームを作るとき、みんなはスプライトやグラフィックパターンはどうやって作っているかな。市販のグラフィックツールを使っている人もいるだろうし、方眼紙を使って描く人もいるだろう。

だけどどんなにいいツールを使っても、こんなことができたらいいのになあ、と思ったことはだれでも一度はあるはずだ。そこで今月から2回の予定で、グラフィックツールの制作をやりたいと思う。今月はとりあえず画面上に点を打つところまでだ。

まずプログラムの細かい仕様を決めるぞ

グラフィックツールとは、画面に表示する画像データを作成するためのツールだ。市販されているものも何種類かあるし、また付属ディスクにグラフィックツールが含まれている機種も多い。このコーナーの読者なら一度ぐらい使ったことがあるんじゃないかな。

ということで今月から2回、グラフィックツールをBASICで作るにはどうしたらいいだろうか考えていきたいと思う。

さてツールプログラムを作るとき一番始めにやることは、自分が何を作りたいのか具体化することだ。この作業はできるだけ細部まで行なったほうがよい。極端な話、これから作るツールの説明書を書くようなつもりで行なってほしい。

ということでサンプルプログラムも仕様を明確にすることから作業を始めよう。まずは使うスクリーンモードだが、今回は使用頻度の高いSCREEN 5に絞ってみた。操作はキーボード、ジョイスティック、マウスのどれでも使えるようにしよう。機能はBASICのグラフィック関係の命令がひととおり使え、パレットデータを含めて1画面をまるごとセーブ、ロードできるものとする。操作方法はスペースキーで点や線を描き、ESCキーを押すとメニューウインドーが開くようにしよう。マウスやジョイスティックは左右ボタンおよびトリガーA、Bを対応させる。

とまあこんなところだ。今回はこれらのうち、点を画面に打つドットコマンドを実行できるプログラムを作ってみよう。

キー入力の検出方法について

この仕様でプログラムを作ろうとすると、大きな問題があるのに気がついたかな。そう、キーボードのキースキャンの方法だ。ジョイスティックやマウスなら簡単にSTRIG関数で現在の状態を知ることができるが、キーボードはそうはいかない。INKEY$を使う方法はあるけれどオートリピートなど面倒な問題が多い。

そこで今回は、ワークエリアを直接PEEK関数で覗いてみる方法をとってみた。図1を見てみよう。これはワークエリアに保存されたキーボードの状態を調べるための表だ。左側にある16進数が対応するアドレス、その右に並んでいる8個のキーが調べることのできるキーだ。もし調べるキーが押されていれば対応するアドレスのビットが0に、押されていなければ1になる。たとえば、今回使用するESCキーの場合、上から8段目なのでアドレスはFBEC番地だ。さらに右から3番目なので2ビット目を調べる。具体的には、

PEEK(&HFBEC) AND 4

に値が0のときESCキーが押されているわけだ。押されていなければ4になる。この方法を使えばすべてのキーをリアルタイムでチェックすることができるぞ。またテンキーの数字をファンクションキーの下に並ぶ数字と区別できるのも特徴だ。ゲームプログラムにも大いに使ってもらいたい。この方法を使えばNキーやリターンキーをジョイスティックのトリガーBに対応させるゲームも簡単に作ることができるぞ。

図1 キーマトリクス

	7	6	5	4	3	2	1	0 BIT
FBE5	7	6	5	4	3	2	1	0
FBE6	;	[	@	¥	^	−	9	8
FBE7	B	A	_	/	.	,	]	:
FBE8	J	I	H	G	F	E	D	C
FBE9	R	Q	P	O	N	M	L	K
FBEA	Z	Y	X	W	V	U	T	S
FBEB	F3	F2	F1	かな	CAPS	GRAPH	CTRL	SHIFT
FBEC	RETURN	SELECT	BS	STOP	TAB	ESC	F5	F4
FBED	→	↓	↑	←	DEL	INS	CLS	SPACE
TENKEY								
FBEF	4	3	2	1	0			
FBF0	.	,	−	9	8	7	6	5

今回は画面上に点を打つところまでだ

さてプログラムの説明に入るが、今回は完成したプログラムじゃないので気をつけてほしい。今回のプログラムは来月掲載予定の後半をマージして完成する予定だ。このまま実行しても黒地の背景に白い点しか打てない。それ以外のことをやろうとするとエラーメッセージが表示されてプログラムが終わってしまう。マージの方法や使い方の説明は来月行なう予定だ。

1000〜1060　各種初期設定

1070〜1090　メインルーチン

メインルーチンではトリガーの状態のチェックと矢印の表示を行なう。トリガーAが押されていたら各命令の実行ルーチンを、トリガーBが押されていたらメニュールーチンを呼び出す。

1100〜1230　矢印の移動ルーチン

何ヵ所かに使われているPEEK

サンプルリスト

```
1000 SCREEN 5,0:COLOR 15,1,1:COLOR=NEW
1010 OPEN "GRP:" AS #1
1020 DEFINT A-Z
1030 DIM SX(8),SY(8),PR(15),PG(15),PB(15
)
1040 GOSUB 1320:GOSUB 1400:GOSUB 1460
1050 GOSUB 1250
1060 CLS:X=0:Y=0:MD=0:DC=15
1070 IF (STRIG(3)=-1) OR ((PEEK(&HFBEC)
AND 4)=0) THEN GOSUB 1530
1080 IF STRIG(1)=-1 OR STRIG(0)=-1 THEN
GOSUB 1770
1090 GOSUB 1100:GOTO 1070
1100 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,0
1110 PUT SPRITE 1,(X,Y),1,1
1120 IF IN=3 THEN 1170
1130 S=STICK(IN-1)
1140 IF (PEEK(&HFBEB) AND 1)=0 THEN V=4
ELSE V=1
1150 X=X+SX(S)*V:Y=Y+SY(S)*V
1160 GOTO 1190
1170 A=PAD(12):VX=PAD(13):VY=PAD(14)
1180 X=X+VX:Y=Y+VY
1190 IF X<0 THEN X=0
1200 IF Y<0 THEN Y=0
1210 IF X>255 THEN X=255
1220 IF Y>211 THEN Y=211
1230 RETURN
1240 END
1250 CLS:PRESET(0,0)
1260 PRINT #1,"ｿｳｻｼﾃｲ 1:ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ"
1270 PRINT #1,"           2:ｼﾞｮｲｽﾃｨｯｸ"
1280 PRINT #1,"           3:ﾏｳｽ"
1290 I$=INKEY$
1300 IF "1">I$ OR I$>"3" THEN 1290
1310 IN=VAL(I$):RETURN
1320 RESTORE 1380
1330 FOR I=0 TO 1:B$=""
1340 FOR J=0 TO 7
1350 READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
1360 NEXT J:SPRITE$(I)=B$:NEXT I
1370 RETURN
1380 DATA 00,40,30,3c,1e,1c,0a,00
1390 DATA e0,b0,ce,43,61,23,35,1f
1400 RESTORE 1440
1410 FOR I=0 TO 8:READ SX(I):NEXT
1420 FOR I=0 TO 8:READ SY(I):NEXT
1430 RETURN
1440 DATA 0,0,1,1,1,0,-1,-1,-1
1450 DATA 0,-1,-1,0,1,1,1,0,-1
1460 RESTORE 1500
1470 FOR I=0 TO 15
1480 READ PR(I),PB(I),PG(I)
1490 NEXT I:RETURN
1500 DATA 0,0,0,0,0,0,1,1,6,3,3,7,1,7,1
1510 DATA 2,7,3,5,1,1,2,7,6,7,1,1,7,3,3
1520 DATA 6,1,6,6,3,6,1,1,4,6,5,2,5,5,5,
7,7,7
1530 IF Y>90 THEN Y0=90 ELSE Y0=Y
1540 IF X>176 THEN X0=176 ELSE X0=X
1550 COPY (X0,Y0)-(X0+79,Y0+100) TO (0,0
),1
1560 LINE (X0,Y0)-(X0+79,Y0+100),15,BF
1570 LINE (X0+1,Y0+1)-(X0+78,Y0+99),1,BF
1580 RESTORE 1760
1590 FOR I=0 TO 9
1600 LINE (X0,Y0+I*10)-(X+78,Y0+I*10),15
1610 READ A$:PSET(X0+2,Y0+I*10+2),15
1620 PRINT #1,A$:NEXT I:YR=-1
1630 GOSUB 1100
1640 IF X<X0 OR X>X0+78 OR Y<Y0 OR Y>Y0+
99 THEN 1630
1650 YS=INT((Y-Y0)/10)*10
1660 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN 1710
1670 IF YS=YR THEN 1630
1680 LINE(X0+1,Y0+YS+1)-(X0+78,Y0+YS+9),
4,BF,XOR
1690 IF YR<>-1 THEN LINE(X0+1,Y0+YR+1)-(
X0+78,Y0+YR+9),4,BF,XOR
1700 YR=YS:GOTO 1630
1710 IF STRIG(0)+STRIG(1)<>0 THEN 1710
1720 MD=YS/10
1730 ON MD+1 GOSUB 1750,1750,1750,1750,1
750,1750,2000,3000,4000,5000
1740 RETURN
1750 COPY (0,0)-(79,100),1 TO (X0,Y0):RE
TURN
1760 DATA "ﾄﾞｯﾄ","ﾗｲﾝ","ﾎﾞｯｸｽ","ﾎﾞｯｸｽﾌﾙ"
,"ｻｰｸﾙ","ｺﾋﾟｰ","ｶﾗｰ","ﾍﾟｲﾝﾄ","ﾊﾟﾚｯﾄ",ﾃﾞｨ
ｽｸ
1770 ON MD+1 GOSUB 1790,10000,11000,1200
0,13000,14000,15000,16000,17000,18000
1780 RETURN
1790 PSET(X,Y),DC:RETURN
```

関数で、キーボードの状態をチェックしている。1140行ではシフトキーが押されていれば矢印が速く動くように処理している。

1250〜1310 操作指定

操作指定を決定する。その内容を変数INに保存する。

1320〜1390 スプライト初期化

1400〜1450 ジョイスティック判定用配列の初期化

1460〜1520 パレット保存配列の初期化

今回は使用しない。来月のルーチンで使う予定。

1530〜1740 メニューの表示

メニューウインドーを開いてメニューを表示する。メニュー表示のために必要なスペースは裏ページに保存する。また各メニューの初期化ルーチンを1730行で呼び出している。ただし、実際の初期化ルーチンは来月掲載予定。

1750 ドットコマンド初期化

画面に点を打つドットコマンド用の初期化ルーチン。ラインコマンドやボックスコマンドとも併用する予定。やっていることは裏ページに保存されているデータをもとに戻すだけ。ただしパレットコマンドなどの初期化ルーチンは、もう少し複雑になる予定。

1770〜1780 各コマンド呼び出し

これも来月掲載予定。

1790 ドットコマンド実行

疑問に答えてしんぜよう

今月はここまででおしまい。次号では残りの部分のプログラムを掲載する。今月掲載した分とマージしたらめでたく完成というわけだ。このコーナーに関する意見や質問などがあったら、右記の住所まではがきをちょーだいね。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
BASICの神様係

ショートプログラム・ハウス SPECIAL

リストページ

絵日記

操作方法は100ページに掲載

```
10 '----- ENIKI ----- BY.HIRO
20 SCREEN 3:_KANJI1
30 PRINT"  絵日記"
40 LINE(40,0)-(200,180),6,B
50 LINE(140,70)-(192,172),14,BF
60 FOR I=0 TO 9:LINE(60,80+I*10)-(120,80
+I*10),1:NEXT
70 FOR I=1 TO 600:NEXT
80 SCREEN 5:_KANJI1:CLEAR 1000:DEFINT A-
Z:DIM C(15),C$(9),CC$(9):KEY OFF
90 _CLS:_KANJI1
100 OPEN "ENIKI.DATA" AS#1 LEN=214
110 FIELD #1,2 AS Y$,2 AS M$,2 AS D$,8AS
 T$,20 AS C$(0),20 AS C$(1),20 AS C$(2),
20 AS C$(3),20 AS C$(4),20 AS C$(5),20 A
S C$(6),20 AS C$(7),20 AS C$(8),20 AS C$
(9)
120 GOSUB 1680:SCREEN5,0:ON S GOSUB 2110
,980,150,1520,2260
130 GOTO 120
140 '  ｴ ｦ ｶｸ
150 _CLS
160 Y1$="":M1$="":D1$="":T1$="":FOR J=0T
O9:CC$(J)="":NEXT J
170 PLAY"s0t200m10000o5132
180 Z=1:LOCATE 0,1:GOSUB 1860:_CLS:GOSUB
 1800
190 Z=0:Q$="":PRINT "よろしいですか? (Y
/N)";Q$
200 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN 200
210 IF Q$="N" OR Q$="n" OR Q$="Ｎ" OR Q$
="ｎ" THEN 150
220 IF NOT(Q$="Y" OR Q$="y" OR Q$="Ｙ" O
R Q$="ｙ") THEN 200
225 _CLS:PRINT "  絵を描きましょう":PRIN
T
230 PRINT"  ﾏｳｽｦ ﾂｶｲﾏｽｶ?(Y/N)";
240 A$=INPUT$(1):A=INSTR("YyNn",A$):IF A
=0 GOTO 240
250 IF A<3 THEN MF=1 'ﾏｳｽｦ ﾂｶｳ
260 SCREEN 5,0:COLOR 15,0,0:_KANJI1:_CLS
:MD=0:C=15:ME=0:H=0
270 LOCATE 1,0:PRINT"  平成";Y$;"年";M$;
"月";D$;"日"
280 LINE(220,0)-(240,15),C,BF:LINE(140,2
0)-(240,200),14,BF
290 PRINT
300 PRINT "    I :色を選ぶ"
310 PRINT "    P :色をぬる"
320 PRINT "    C :円を描く"
330 PRINT " SPACE:線有効"
340 PRINT "RETURN:線無効"
350 PRINT "   F1 :描き直し"
360 PRINT "   F5 :完成"
370 A$="":FOR I=0 TO 7:A$=A$+CHR$(VAL("&
H"+MID$("F0C0A090008040201",I*2+1,2))):NE
XT I:SPRITE$(0)=A$
380 A$="":FOR I=0 TO 7:A$=A$+CHR$(VAL("&
H"+MID$("08080877080800",I*2+1,2))):NE
XT I:SPRITE$(1)=A$
390 X=0:Y=0:PUT SPRITE 0,(0,0),15,0
400 ON KEY GOSUB 260,,,,710:KEY (1) ON:K
EY (5) ON
410 IF MD THEN LINE(X1,Y1)-(X,Y),9, ,XOR
420 IF H=1 THEN PUT SPRITE 1,(X1-4,Y1-4)
,  ,1
430 IF H=1 THEN ME=1 ELSE ME=0
440 IF MF=0 GOTO 460
450 A=PAD(12):X=X+(PAD(13)/2):Y=Y+(PAD(1
4)/2)
460 A=STICK(0):IF A=0 GOTO 480
470 Y=Y+(A=8 OR A<3)-(A>3 AND A<7):X=X+(
A>5)-(A>1 AND A<5)
480 IF X<140 THEN X=140 ELSE IF X>240 TH
EN X=240
490 IF Y<20 THEN Y=20 ELSE IF Y>200 THEN
 Y=200
500 PUT SPRITE 0,(X,Y-1), ,0
510 RR=SQR((X-X1)^2+(Y-Y1)^2)
520 IF MD THEN LINE(X1,Y1)-(X,Y),9, ,XOR
530 A$=INKEY$
540 IF A$="I"OR A$="i" GOTO 880
550 IF A$=" " OR STRIG(1) GOTO 600
560 IF A$="P"OR A$="p" GOTO 830
570 IF A$="C" OR A$="c" GOTO 950
580 IF A$=CHR$(13) OR STRIG(3) GOTO 660
590 GOTO 410
600 ' ｾﾝﾉﾕｳｺｳ
610 IF MD=1 THEN LINE(X1,Y1)-(X,Y),C
620 IF ME=1 THEN CIRCLE(X1,Y1),RR,C:PUT
SPRITE 1,(0,217)
630 X1=X:Y1=Y:PLAY"a"
640 IF H=1 THEN GOTO 410
650 MD=1:ME=0:GOTO 440
660 ' ｾﾝﾉ ﾑｺｳ
670 IF H=1 GOTO 690:IF MD=0 GOTO 410
680 LINE(X1,Y1)-(X,Y),9, ,XOR
690 PUT SPRITE 1,(0,217),,0
700 MD=0:ME=0:H=0:PLAY"c":GOTO 410
710 LOCATE 0,11:PRINT"完成ですか. Y/N"
720 A$=""
730 A$=INKEY$:IF A$="N" OR A$="n" THEN 7
00:IF NOT (A$="Y" OR A$="y") THEN 730
740 IF A$="" THEN 730
750 KEY (1) OFF:KEY (5) OFF
760 G$="V"+Y$+M$+D$
770 LOCATE 30,0:PRINT G$
780 ON ERROR GOTO 820
790 COPY(140,20)-(240,200) TO G$+".PIC"
800 PUT SPRITE 0,(0,216)
810 PRINT"  完成 ! ":COLOR 15,4,7 :_CLS
:IF W=1THEN GOTO 1410 ELSE GOTO 1390
820 PRINT"DISK ERROR!":BEEP:RESUME 710
830 PAINT(X1,Y1),C:MD=0:GOTO 530
840 LOCATE 25,6:PRINT"絵がありません"
850 RESUME 1620
860 LOCATE 25,6:PRINT"絵がありません"
870 RESUME 1260
880 '
890 C=C+1:IF C>15 THEN C=0
900 IF C=14 THEN COLOR SPRITE(0)=9 ELSE
COLOR SPRITE(0)=C
910 COLOR C,0
920 LINE (220,0)-(240,15),C,BF
930 IF C=14 THEN COLOR SPRITE(1)=4 ELSE
COLOR SPRITE(1)=15
940 GOTO 530
950 H=1:MD=0:GOTO 600
960 '
970 '  ﾆｯｷ ｦ ﾐﾙ
980 _CLS:R=1
990 IF LOF(1)=0 THEN 1330
1000 T=1:PRINT "  最初から      -- (1)":
PRINT "  日付で見る     -- (2)"
1010 QA$=INKEY$:IF QA$="" THEN 1010
1020 IF QA$="1" THEN 1050
1030 IF QA$="2" THEN 1080
1040 IF QA$<>"1" OR QA$<>"2" THEN 1010
1050 R=1
1060 T=1
1070 GET#1,R:GOTO 1210
1080 T=0:R=1:Y1$="":M1$="":D1$="":T1$=""
:FOR J=0 TO 9:CC$(J)="":NEXT J
1090 _CLS:LOCATE 0,1:PRINT "何年何月何日
ですか."
1100 Z=1
1110 GOSUB 1860:_CLS:GOSUB 1800
1120 PRINT "よろしいて゛すか ? (Y/N)"
1130 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN 1130
1140 IF Q$="N" OR Q$="n" OR Q$="Ｎ" OR Q
$="ｎ" THEN 1080
1150 IF NOT(Q$="Y" OR Q$="y" OR Q$="Ｙ"
OR Q$="ｙ") THEN 1130
1160 Y1$=Y$:M1$=M$:D1$=D$
1170 _CLS:PRINT"検索中    頁    ";R:GB$=
Y1$+M1$+D1$
1180 GET #1,R:IA=0:GA$=Y$+M$+D$
1190 _KINSTR(IA,GA$,GB$)
1200 IF IA<>1 THEN 1320
1210 SCREEN5:_KANJI1:Z=0:GOSUB 1790
1220 LOCATE 0,11:PRINT " ESC:ﾒﾆｭｰ SPACE:
次へ"
1230 G$="V"+Y$+M$+D$
1240 ON ERROR GOTO 860
1250 COPY G$+".PIC" TO(140,20)
1260 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1260
1270 IF I$=CHR$(27) THEN RETURN
1280 IF I$=" " AND T=0 THEN 1080
1290 IF I$=" " AND T=1 THEN 1310
1300 IF I$<>CHR$(13) THEN BEEP:GOTO 1260
1310 R=R+1:IF R<= LOF(1)/214 THEN 1060 E
LSE 1330
1320 R=R+1:IF R <= LOF(1)/214 THEN 1170
1330 _CLS
1340 PRINT "FILEを全て検索しました。":Z=
0
1350 PRINT "RETURN KEYを押して下さい。"
1360 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 1360
1370 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN RETUR
N:ELSE 1370
1380 '  ｷﾛｸ
1390 R=LOF(1)/214+1:F$="記録":W=0
1400 _CLS:LOCATE 2,7:PRINT "  頁  ";R;"
を";F$;"します. ":FOR I=1TO500:NEXT I:IF
 W=1 THEN 150
1410 T1$="":FOR J=0 TO 9:CC$(J)="":NEXT
J
1420 LOCATE 2,9
1430 PRINT "平成 ";Y$;"年";M$;"月";D$;"
日"
1440 PRINT :GOSUB1980:_CLS:GOSUB 1790
1450 W=0
1460 Q$="":PRINT "よろしいですか ?（Y
／N）";Q$
1470 Q$=INKEY$
1480 IF Q$="N" OR Q$="n" OR Q$="Ｎ" OR Q
$="ｎ" THEN 1400
1490 IF NOT(Q$="Y" OR Q$="y" OR Q$="Ｙ"
OR Q$="ｙ") THEN 1470
1500 IF Q$="" THEN 1470
1510 PUT #1,R:RETURN 120
1520 _CLS
1530 INPUT "修正する頁は  ";R1
1540 IF R1<1 OR R1>LOF(1)/214 THEN BEEP:
PRINT "この頁はありません":GOTO 1530
1550 _CLS:PRINT "   ";R1;"頁"
1560 SCREEN5:_KANJI1
1570 GET#1,R1:GOSUB 1790:PRINT
1580 'Q$=""
1590 G$="V"+Y$+M$+D$
1600 ON ERROR GOTO 840
1610 COPY G$+".PIC" TO(140,20)
1620 LOCATE 0,11:PRINT "修正しますか （
Y／N）"
1630 Q$="":Q$=INKEY$
1640 '
1650 IF Q$="N" OR Q$="n" OR Q$="Ｎ" OR Q
$="ｎ" THEN RETURN
1660 IF NOT(Q$="Y" OR Q$="y" OR Q$="Ｙ"
OR Q$="ｙ")THEN 1630
```

```
1670 F$="修正":W=1:R=R1:GOTO 1400
1680 _CLS
1690 LOCATE 0,2:PRINT "  1:目次"
1700 PRINT "  2:日記を見る"
1710 PRINT "  3:日記を書く"
1720 PRINT "  4:修正"
1730 PRINT "  5:終わり"
1740 PRINT:S$=""
1750 PRINT "  番号を選んでください";S$
1760 S=0 :S$=INKEY$:_KINSTR(S,"12345",S$
):IF S$="" THEN 1760
1770 RETURN
1780 '  ﾋｮｳｼﾞ
1790 PRINT "平成 ";Y$;"年";M$;"月";D$;"
日"; "天気 ";T$ :GOTO 1810
1800 PRINT "平成 ";Y$;"年";M$;"月";D$;"
日"
1810 IF Z=1 THEN RETURN
1820 FOR J=0TO9
1830 PRINT "*";C$(J):NEXT J
1840 RETURN
1850 '  ﾌﾞﾝ ﾆｭｳﾘｮｸ
1860 _CLS:PRINT "年を入力して下さい。(
2文字以内)"
1870 PRINT "00"+Y1$;CHR$(13);
1880 LINEINPUT Y1$:_KACNV(Y1$,Y1$):RSET
Y$=Y1$
1890 PRINT "月を入力して下さい。(2 文字
以内)"
1900 PRINT "00"+M1$;CHR$(13);
1910 LINEINPUT M1$:_KACNV(M1$,M1$):RSET
M$=M1$
1920 M=VAL(M$):IF M>12 GOTO 1910
1930 PRINT "日を入力して下さい。(2文字
以内)"
1940 PRINT "00"+D1$;CHR$(13);
1950 LINEINPUT D1$:_KACNV(D1$,D1$):RSET
D$=D1$
1960 D=VAL(D$):IF D>31 GOTO 1950
1970 IF Z=1THEN RETURN
1980 PRINT "天気を入力して下さい(全角4
文字以内)"
1990 PRINT T1$;CHR$(13)
2000 LINEINPUT T1$:LSET T$=T1$
2010 _KLEN(TK,T1$,1):_KLEN(TJ,T1$,2):IF
(TK/2+TJ) >4 THEN BEEP:GOTO 1990
2020 PRINT "文章を入力して下さい(1行10
文字以内)"
2030 FOR J=0 TO 9
2040 PRINT J+1;"行目";CC$(J);CHR$(13)
2050 LINEINPUT CC$(J)
2060 _KLEN(CK,CC$(J),1):_KLEN(CJ,CC$(J),
2):IF (CK/2+CJ) > 10 THEN BEEP:GOTO 2040
2070 LSET C$(J)=CC$(J)
2080 NEXT J
2090 RETURN
2100 '  ﾓｸｼﾞ
2110 _CLS:LOCATE 3,0:PRINT"---  目次
 ---"
2120 LOCATE 3,11:PRINT"RETURN KEY を押し
て下さい"
2130 IF LOF(1)=0 THEN 2.50
2140 FOR R=1TO LOF(1)/214
2150 GET#1,R
2160 LOCATE 3,(RMOD10)+1
2170 PRINT"平成";Y$;"年";M$;"月";D$;"日"
;"  ";R;"頁"
2180 IF RMOD10=9 THEN 2190 ELSE 2220
2190 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN 2190
2200 IF A$="" THEN 2190
2210 _CLS:LOCATE 3,0:PRINT"---  目次
 ---"
2220 NEXT
2230 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN RETUR
N 120
2240 IF A$="" THEN 2230
2250 LOCATE 3,7:PRINT "日記がありません"
:PRINT"日記を書いて下さい":GOTO 2230
2260 CLOSE:END
```

リスト1

```
10 SCREEN1:COLOR15,1,1:CLEAR500,&HC000:A
D=&HD000:FORI=0TO1063:A=VPEEK(I):A=AAND2
24ORA¥2AND15:POKEAD+I,AORA¥2:NEXT:FORI=1
064TO2040:POKEAD+I,VPEEK(I):NEXT:BSAVE"F
ONT.DAT",&HD000,&HD7F8:POKE&HF91F,3:POKE
&HF920,0:POKE&HF921,208:SCREEN5,2
20 OPEN"GRP:"AS#1:CLS:PRESET(0,0):COLOR1
5:PRINT#1,"THE BATTLE OF":PRINT#1,"":COL
OR10:PRINT#1,"      KING":FORJ=0TO23:FORI
=0TO103:A=POINT(I,J):COLOR15
30 LINE(20+I*2,48+J*2)-(20+I*2+2,48+J*2+
2),A,BF:NEXT:NEXT:LINE(0,0)-(110,32),1,B
F:PRESET(64,128):PRINT#1," PUSH SPACE KE
Y":PRESET(112,144):PRINT#1,"1991年":PRESE
T(16,160):COLOR15:PRINT#1,"PRESENTED BY
RIYOU TAKAHASHI"
40 BSAVE"TITLE.DAT",0,&H5FFF,S:FORH=0TO9
:E$="":S3$(0)="":S3$(1)="":READA$,B$:S$=
A$+B$:FORJ=0TO1:FORI=0TO15:A=VAL("&H"+MI
D$(S$,K*2+1,2)):E$=E$+CHR$(A)
50 S1$=RIGHT$("0000000"+BIN$(A),8):K=(K+
1)MOD32:FORL=8TO1STEP-1:S2$=S2$+MID$(S1$
,L,1):NEXT:S3$(J)=S3$(J)+CHR$(VAL("&B"+S
2$)):S2$="":NEXT:NEXT:SPRITE$(H)=E$:SPRI
TE$(H+16)=S3$(1)+S3$(0):NEXT
60 FORI=0TO15STEP2:COLORSPRITE(I)=1:COLO
RSPRITE(I+1)=72:NEXT:FORI=16TO31STEP2:CO
LORSPRITE(I)=1:COLORSPRITE(I+1)=68:NEXT
70 BSAVE"SPRITE.DAT",&H7400,&H7FFF,S
80 A$="2100C11100760180000CD5C00C96D2100C
20610682D7ED601DC22C07710F5CD25C0C93E00C
92100C20E020608793DEE01CB27CB27CB2757CB2
7CB27CB275FCB279283C60832B7FC783DCB27CB2
7CB27CB27C62032B9FC78823D6F7EC630DD21890
0CD5F0110C60DC22AC0C9"
90 FORI=0TO107:POKE&HC000+I,VAL("&H"+MID
$(A$,I*2+1,2)):NEXT:BSAVE"SPH.BIN",&HC00
0,&HC06A
100 DATA0F080808081113132020202040403F
,008E51512EEEEEEE3E0E1E0E0E0E0EF4,000707
07070E0D0C1F1F1F1F3F3F3F00,00008E8EC0044
404C4F4E4F4F4F4F400
110 DATA03070F0F0F0F172320282C464340407F
,C0E0F0F0F0F0E8C40402929C820204F8,000307
0607060B1C1F1713393C3F3F00,00C0E0A0E020D
038F8FC6C607CFCF800
120 DATA0E09080F0F0F17232343438180808OFF
,B05010F0F0F0E8C4E2E2E1E1311919FF,000607
0006060B1C1D3D3D7E7F7F7F00,00A0E000A0A0D
038DCDCDE1ECEE6E600
130 DATA0307070F0F070B1120212029274040 7F
,F0F8F8F8F9FBF7EF5FBEDCEAFAC131EF,000000
000303050E1F1E1F16183F3F00,00000000505 0E
A16AE5C28D4C43ECE00
140 DATAE0F3FCFDFAF3E24283818183838 3433F
,0137EF1F0FBFAB0A0AF1F9FDFDFEFCF8,006073
7A756C5D3D7C7E7E7D7D7C3D00,000016EEF6425
4F4F40EF60AFA04F800
```

リスト2

```
10 SCREEN5,2:CLEAR1500,&HC000:COLOR15,1,
1:SETPAGE0,3:BLOAD"SPRITE.DAT",S:SETPAGE
0,2:CLS:BLOAD"TITLE.DAT",S:BLOAD"FONT.DA
T":POKE&HF91F,3:POKE&HF920,0:POKE&HF921,
208:BLOAD"sph.bin":ONSTOPGOSUB900:STOPON
20 DEFINTA-Z:DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HC00
E:DEFUSR2=&HC025:SETPAGE0,1:COLOR,0,0:CL
S:DIMW(1,8),M(1,8),XX(1,20),YY(20),PP(1,
20)
30 SETPAGE0,1:PAINT(0,0),3:COLOR1:DRAW"B
M15,0D16H8E8R1D16E8H8":PAINT(13,5),8,1:P
AINT(18,5),7,1
40 SETPAGE0,3:CLS:OPEN"GRP:"AS#1:COLOR=(
9,7,7,7):COLOR=(13,3,3,3):COLOR=(14,5,5,
5):COLOR=(4,0,6,7):COLOR=(5,7,7,7):COLOR
=(6,4,0,0):COLOR=(11,7,7,7)
50 X=0:Y=24:X1=71:Y1=167:GOSUB880:X=184:
Y=24:X1=255:Y1=167:GOSUB880:X=0:Y=168:X1
=127:Y1=191:GOSUB880:X=128:Y=168:X1=255:
Y1=191:GOSUB880:PAINT(99,99),3,13:LINE(0
,20)-(255,20),1:PAINT(0,0),7,1
60 FORJ=0TO1:RESTORE890:FORI=0TO7:READNA
$(J,I),HP(J,I),WA(J,I),AP(J,I):MW(J,I)=W
A(J,I):MH(J,I)=HP(J,I):M(J,I)=8:NEXTI,J
70 FORI=0TO3:FORJ=0TO7:POKE&HC200+I*8+J,
VAL(MID$("33500006",J+1,1)):NEXTJ,I
80 FORJ=0TO1:FORI=0TO7:PRESET(8+J*184,32
+I*16):COLOR7:PRINT#1,RIGHT$(STR$(PEEK(&
HC200+J*8+I)),1);:COLOR3:PRINT#1,NA$(J,I
):COLOR15:PRESET(8+J*184,40+I*16):PRINT#
1,"HP"+RIGHT$(STR$(HP(J,I)),2)+"/"+RIGHT
$(STR$(HP(J,I)),2):NEXTI,J
90 FORJ=0TO1:RESTORE90:FORI=0TO7:READA:X
(J,I)=72+J*96:Y(I)=I*16+32:P(J,I)=A+J*16
:NEXTI,J:DATA0,2,4,6,6,6,6,8
100 FORJ=0TO1:FORI=0TO7:XX(J,I*2)=X(J,I)
:XX(J,I*2+1)=X(J,I):YY(I*2)=Y(I):YY(I*2+
1)=Y(I):PP(J,I*2)=P(J,I):PP(J,I*2+1)=P(J
,I)+1:NEXTI,J:FORJ=0TO1:FORI=0TO15:AD=&H
C100+J*64+I*4:POKEAD,YY(I):POKEAD+1,XX(J
,I):POKEAD+2,PP(J,I)*4:NEXTI,J
110 RESTORE110:FORI=0TO7:READA$:M$(I)=A$
:NEXT:DATA" ていし "," かいふく"," たたかう"," たたかう
"," たたかう"," たたかう"," たたかう"," ほのお ":SETPAG
E2:A=USR(0)
120 IFSTRIG(0)=0THEN120
130 SETPAGE3,3:GOSUB840
140 '●●● MAIN
150 C=0:F(0)=0:F(1)=0
160 FORJ=0TO1:I=(I+1)MOD2:B=IXOR1:ONF(I)
+1GOSUB180,270,350,430,480:NEXT:GOTO160
170 '●●●●● ｷｬﾗ ｾﾝﾀｸ ●●●●●
180 GOSUB200:IFSTRIG(I)<>0THENGOSUB240
190 RETURN
200 S=STICK(I):IFS<>0THENLINE(82+I*76,33
+C(I)*8)-(99+I*76,49+C(I)*8),3,BF
210 C(I)=C(I)+((S=5)*(C(I)<14)-(S=1)*(C(
I)>0))*2:COPY(I*16,0)-(I*16+15,15),1TO(8
2+I*76,33+C(I)*8),3:RETURN
220 SETPAGE,1:PAINT(13+I*5,5),C,1:SETPAG
E,3:RETURN
230 '●●●●● ﾀﾀｶｳ   ﾏﾓﾙ ●●●●●
240 IFHP(I,C(I)/2)=0THENRETURN
250 IFPEEK(&HC200+I*8+C(I)/2)<>0THENRETU
RN
260 F(I)=1:X=1:Y=22:M$=M$(C(I)/2)+"    まも
る   ":GOSUB860:A(I)=0:GOSUB310
270 GOSUB640:IFF(I)=0THENM$=SPACE$(14):G
OSUB860:RETURN
280 IFSTICK(I)<>0THENGOSUB310:A(I)=(A(I)
+1)MOD2:GOSUB310
290 IFSTRIG(I)=-1THENZ=C(I)/2:ONA(I)+1GO
SUB330,420
300 RETURN
310 LINE(8+A(I)*56+I*128,176)-(63+A(I)*5
6+I*128,183),15,BF,XOR:RETURN
320 '●●●●● ﾀﾞﾚｦ ｺｳｹﾞｷ ●●●●●
330 IFC(I)=2THENF(I)=4:RETURN
340 F(I)=2:X=1:Y=22:M$=" だれを  ?     ":
GOSUB860:GOSUB400
350 GOSUB640:S=STICK(I):IFF(I)=0THENGOSU
B400:M$=SPACE$(12):GOSUB860
360 IFS<>0THENGOSUB400:A(I)=A(I)+(S=5)*(
A(I)<7)-(S=1)*(A(I)>0):GOSUB400
370 IFSTRIG(I)=-1ANDW(I,C(I)/2)<>0THENGO
SUB400:GOSUB620:RETURN
380 IFSTRIG(I)=-1ANDW(I,C(I)/2)=0THENGOS
UB400:GOSUB540
390 RETURN
400 LINE(16+184*B,31+A(I)*16)-(64+184*B,
39+A(I)*16),15,BF,XOR:RETURN
410 '●●●●● ﾀﾞﾚｦ ﾏﾓﾙ    ●●●●●
420 F(I)=3:X=1:Y=22:M$=" だれを  ?     ":
GOSUB860:C=2:GOSUB220
430 GOSUB640:IFF(I)=0THENC=8-I*4:GOSUB22
0:M$=SPACE$(14):GOSUB860:RETURN
440 GOSUB200:ST=STRIG(I):IFST=-1ANDW(I,C
(I)/2)<>0THENGOSUB620:RETURN
450 IFST=-1ANDW(I,C(I)/2)=0THENM(I,C(I)/
2)=Z:C=8-I*4:GOSUB220:GOSUB630:F(I)=0
460 RETURN
470 '●●●●● ﾀﾞﾚｦ ｶｲﾌｸ   ●●●●●
480 GOSUB640:IFF(I)=0THENC=8-I*4:GOSUB22
0:M$=SPACE$(14):GOSUB860:RETURN
490 C=5:GOSUB220:GOSUB200:IFSTRIG(I)=-1A
NDW(I,C(I)/2)<>0THENGOSUB620:RETURN
500 IFSTRIG(I)=-1ANDW(I,C(I)/2)=0THENM$=
SPACE$(12):GOSUB860:C=8-I*4:GOSUB220:GOS
UB730:GOSUB840:GOSUB520:LINE(82+I*76,33+
C(I)*8)-(99+I*76,49+C(I)*8),3,BF:A=USR(0
):C(I)=2:GOSUB630:F(I)=0
510 RETURN
520 HP(I,C(I)/2)=HP(I,C(I)/2)*2:IFHP(I,C
(I)/2)>=MH(I,C(I)/2)THENHP(I,C(I)/2)=MH(
I,C(I)/2)
530 T=C(I)/2:B=I:GOSUB780:B=IXOR1:RETURN
540 T=A(I):H=0:IFM(B,A(I))<>8THENT=M(B,A
(I)):H=16-B*32:GOSUB710:M(B,A(I))=8
550 IFHP(B,T)<1THENGOSUB400:RETURN
560 M$=SPACE$(12):GOSUB860:GOSUB630
570 GOSUB700:ONC(I)/2+1GOSUB840,840,830,
830,830,830,830,820:GOSUB610:HP(B,T)=HP(
B,T)-AP(I,C(I)/2)
580 IFHP(B,2)<1THENGOSUB670
590 IFHP(B,T)<1THENHP(B,T)=0:GOSUB780:GO
SUB760:A=USR(0):F(I)=0:RETURN
600 GOSUB780:A=USR(0):GOSUB720:F(I)=0:ON
C(I)/2+1GOSUB800:RETURN
```

```
:LOCATE8,9:PRINT"ｴｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｵ"
150 FORI=10TO18:LOCATE8,I:PRINT"ｲ
    ｲ":NEXT:LOCATE8,19:PRINT"ﾔｳｳｳｳｳｳｳｳ
ｳｳｳｳｳﾕ":LOCATE8,11:PRINT"ﾖｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳﾂ
"
160 LOCATE9,12:PRINT"もやめ-":LOCATE9,13:PR
INT"みむめ-":LOCATE10,14:PRINT"' -":LOCATE1
0,15:PRINT"h -"
170 LOCATE10,16:PRINT"p -":LOCATE10,17:P
RINT"z -":LOCATE10,18:PRINT"い -"
180 ONSTRIGGOSUB280,290:STRIG(0)ON:STRIG
(1)ON:LOCATE6,21:PRINT"PUSH [SPC] OR [TR
G]"
190 FORI=1TO5:FORJ=0TO116:PUTSPRITE0,(J,
50),15,I:NEXT:GOSUB1390
200 LOCATE13,10:PRINTSPC(9):LOCATE13,10:
PRINTA$(I):LOCATE14,12:PRINTSTRING$(N(I)
,"●");SPC(8-N(I)):LOCATE14,13:PRINTSTRIN
G$(M(I),"◆");SPC(8-M(I))
210 A=D(I):LOCATE14,14:IFA=9THENPRINT"X"
;SPC(7)ELSEPRINTSTRING$(A,"◆");SPC(8-A)
220 A=E(I):LOCATE14,15:IFA=9THENPRINT"X"
;SPC(7)ELSEPRINTSTRING$(A,"◆");SPC(8-A)
230 A=F(I):LOCATE14,16:IFA=9THENPRINT"X"
;SPC(7)ELSEPRINTSTRING$(A,"◆");SPC(8-A)
240 A=G(I):LOCATE14,17:IFA=9THENPRINT"X"
;SPC(7)ELSEPRINTSTRING$(A,"◆");SPC(8-A)
250 A=H(I):LOCATE14,18:IFA=9THENPRINT"X"
;SPC(7)ELSEPRINTSTRING$(A,"◆");SPC(8-A)
260 FORC=0TO3000:NEXT
270 FORJ=116TO250:PUTSPRITE0,(J,50),15,I
:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):NEXT:FORC=0TO60
00:NEXT:GOTO190
280 Z=0:RETURN300
290 Z=1:RETURN300
300 STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:PUTSPRITE0,(
0,209):SETBEEP1,1:BEEP:PLAY"V15T255L64O4
CE":CLS
310 '―――― ﾏｯﾌﾟｻｸｾｲ ――――
320 FORI=1TO19:LOCATE2,I:PRINTSTRING$(28
,"'"):NEXT
330 FORI=0TO25:LOCATERND(1)*27+2,RND(1)*
18+1:PRINT"い":NEXT
340 A=3:B=RND(1)*9+10:C=RND(1)*9+2:FORJ=
0TO9:LOCATEB,J+C:PRINTSTRING$(A,"x")
350 IFJ<1THENA=3ELSEIFJ<3THENA=4ELSEIFJ<
5THENA=5ELSEIFJ<7THENA=4ELSEA=3
360 B=B+RND(1)*3-1:NEXT:FORI=0TO1:A=1:B=
RND(1)*7+(I*7+8):C=RND(1)*11+2:FORJ=0TO7
370 LOCATEB,J+C:PRINTSTRING$(A,"p"):B=B+
RND(1)*3-1:IFJ>4THENA=A-1ELSEIFJ<2THENA=
A+1ELSEA=3
380 NEXTJ,I
390 A=15:FORI=1TO19:LOCATEA,I:IFI=5ORI=1
0ORI=15THENPRINT"ああ"ELSEPRINT"hh"
400 A=A+RND(1)*3-1:NEXT
410 LOCATE2,10:PRINT"た":LOCATE29,10:PRIN
T"ね":X(0)=5:Y(0)=13:X(7)=32:Y(7)=13
420 FORI=0TO1:FORJ=I*7+1TOI*7+6
430 X(J)=RND(1)*8+5+I*20:Y(J)=RND(1)*19+
4:IFVPEEK(&H1800+X(J)-3+(Y(J)-3)*32)<>96
THEN430
440 LOCATEX(J)-3,Y(J)-3:PRINTCHR$(A(J)+2
23+I*8):NEXTJ,I
450 LOCATE1,0:PRINT"ｴ"STRING$(28,"ｳ")"ｵ"
:FORI=1TO21:LOCATE1,I:PRINT"ｲ":LOCATE30,
I:PRINT"ｲ":NEXT:LOCATE1:PRINT"ﾔ"STRING$(
28,"ｳ")"ﾕ":LOCATE1,20:PRINT"ﾖ"STRING$(28
,"ｳ")"ﾂ"
460 LOCATE3,21:PRINT"ｺﾉMAPﾃﾞ ﾖﾛｼｲﾃﾞ ｽｶ?"
470 IF(Z=0ANDINKEY$=CHR$(13))OR(Z=1ANDST
RIG(3))THENCLS:PLAY"GC":GOTO320ELSEIF(Z=
0ANDSTRIG(0))OR(Z=1ANDSTRIG(1))THENELSE4
70
480 PLAY"CG":LOCATE3,21:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ､ｵﾏﾁｸ
ﾀﾞｻｲ｡ "
490 FORC=0TO800:NEXT:A$="":FORI=0TO1:A$=
A$+"CR16R4CR16CR16CR16":NEXT
500 P$="V15T180L4O5CEGO6C2.O2L16":N$=A$+
"CR8.C":O$=A$+"CR8.C":PLAYP$,"V15T180L16
O1":PLAYN$,O$:PLAY"V15T255L64O4"
510 FORI=0TO26:M$(I)=STRING$(36,"q"):NEX
T
520 FORI=1TO19:M$(I+3)="qqqq":FORJ=2TO29
:A=VPEEK(&H1800+J+I*32):M$(I+3)=M$(I+3)+
CHR$(A):NEXT:M$(I+3)=M$(I+3)+"qqqq":NEXT
530 '―――― ｹﾞｰﾑｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ ――――
540 CLS:X=10:Y=10:LOCATE6,1:PRINT"- WAR
IN THE WALL -"
550 LOCATE2,3:PRINT"ｴｳｳｳｳｳｳｵ"SPC(11)"ｴｳｳ
ｳｳｳｵ"
560 FORI=4TO21:LOCATE2,I:PRINT"ｲ       ｲｲ
"SPC(9)"ｲｲ       ｲ":NEXT
570 LOCATE2:PRINT"ﾔｳｳｳｳｳｳﾕ"SPC(11)"ﾔｳｳｳｳ
ｳｳﾕ"
580 LOCATE10,4:PRINT"ｴｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｵ":LOCATE
10,6:PRINT"ﾖｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳﾂ"
590 FORI=16TO20STEP2:LOCATE10,I:PRINT"ﾖｳ
ｳｳｳｳｳｳｳｳｳﾂ":NEXT:LOCATE10,22:PRINT"ﾔｳｳｳｳｳ
ｳｳｳｳﾕ"
600 '―――― ｷｬﾗ ｾﾝﾀｸ ――――
610 DEFUSR=342:W=USR(0):FORE=0TO1:D=E*7:
FORI=E*7TOE*7+6:P(I)=0:C(I)=M(A(I)):NEXT
620 VPOKE8208,248-4*E:LOCATE12,5:PRINTUS
ING"PLAYER#";E+1
630 PLAY"CE"
640 PUTSPRITE0,(0,209):M=0:GOSUB1330
650 IFP(D)=0THENA=15ELSEA=1
660 PUTSPRITE0,(116,85),A,11:GOSUB1350
670 S=STICK(E+Z):V=D:IFS<>1ANDS<>5THEN70
0
680 IFS=1THEND=D-1:IFD<E*7THEND=V:GOTO67
0ELSEIFX(D)=0THEN680ELSE630
690 IFS=5THEND=D+1:IFD>E*7+6THEND=V:GOTO
670ELSEIFX(D)=0THEN690ELSE630
700 IFSTRIG(E+Z)ANDP(D)=0THENK=X(D):L=Y(
D):PLAY"CG":FORI=0TO900:NEXTELSE670
710 '―――― ｷｬﾗ ｲﾄﾞｳ ――――
720 IFSTRIG(E+Z)THEN840ELSEIFE=0THENIF(Z
=0ANDINKEY$=CHR$(13))OR(Z=1ANDSTRIG(3))T
HENPLAY"GC":C(D)=M(A(D)):GOTO640
730 IFE=1ANDSTRIG(3+Z)THENPLAY"GC":C(D)=
M(A(D)):GOTO640
740 IFM=2THEN720
750 S=STICK(E+Z):IFS=1ORS=3ORS=5ORS=7THE
NF=15-(S=3)+(S=7):G=11-(S=5)+(S=1):B=C(D
)ELSE720
760 A=VPEEK(&H1800+F+G*32)
770 IFA=96ORA=145THENB=B-D(A(D))ELSEIFA=
104THENB=B-E(A(D))ELSEIFA=112THENB=B-F(A
(D))ELSE790
780 GOTO800
790 IFA=120THENB=B-G(A(D))ELSEIFA=136THE
NB=B-H(A(D))ELSEIFA=113THENB=B-9ELSE810
800 IFB<0THENM=0:GOTO720ELSEPLAY"C":C(D)
=B:GOSUB1380:K=K-(S=3)+(S=7):L=L-(S=5)+(
S=1):GOSUB1340:IFM=1THENM=2:GOTO720ELSE7
20
810 N=K-(S=3)+(S=7):O=L-(S=5)+(S=1)
820 FORI=7-E*7TO13-E*7:IFN=X(I)ANDO=Y(I)
THENA=I(I):M=1:GOTO770ELSENEXT:FORI=E*7T
OE*7+6:IFN=X(I)ANDO=Y(I)THENA=I(I):GOTO7
70ELSENEXT
830 '―――― ｷｬﾗ ﾋｮｳｼﾞ ――――
840 PLAY"CG":IFD=E*7THEN960
850 IFX(D)=KANDY(D)=LTHEN950
860 C=I(D):IFM=2THENI(D)=AELSEFORI=E*7TO
E*7+6:IFK=X(I)ANDL=Y(I)THENI(D)=I(I):M=3
ELSENEXT:I(D)=ASC(MID$(M$(L),K,1))
870 N=X(D):O=Y(D):X(D)=K:Y(D)=L:IFK=X(E*
7)ANDL=Y(E*7)THENB(D)=K(A(D)):GOSUB1360
880 A=0:B=0:FORI=E*7TOE*7+6:IFX(I)=NANDY
(I)=OTHENA=A+1:C=I:NEXTELSENEXT
890 FORI=7-E*7TO13-E*7:IFX(I)=NANDY(I)=O
THENB=B+1:C=I:NEXTELSENEXT
900 IF(A>0ANDB>0)ORA>1THEN940
910 IFA=1THENC=A(C)+223+E*8ELSEIFB=1THEN
C=A(C)+223+8-E*8
920 IFB>1THENC=229+8-E*8
930 MID$(M$(O),N)=CHR$(C)
940 IFM=2THENMID$(M$(L),K)="ﾘ"ELSEIFM=3T
HENMID$(M$(L),K)=CHR$(229+E*8)ELSEMID$(M
$(L),K)=CHR$(A(D)+223+E*8)
950 GOSUB1340:P(D)=1:GOTO640
960 FORP=E*7+6TOE*7STEP-1:R=0:FORQ=13-E*
7TO7-E*7STEP-1:IFX(P)=0ORR>0ORX(P)<>X(Q)
ORY(P)<>Y(Q)THENNEXTQ,P,E:GOTO610
970 '―――― ｾﾝﾄｳ ――――
980 K=X(P):L=Y(P):R=1:W=0:GOSUB1340:D=P:
GOSUB1350
990 FORI=1TOB(P):A=A(P)+E*5:PUTSPRITEI,(
40+E*152,I*18+14),15,A:PLAY"C":FORC=0TO1
00:NEXTC,I
1000 FORI=1TOB(Q):B=A(Q)+5-E*5:PUTSPRITE
I+9,(192-E*152,I*18+14),15,B:PLAY"C":FOR
C=0TO100:NEXTC,I
1010 FORI=1TOB(P):PUTSPRITEI,(50+E*132,I
*18+14),15,A:GOSUB1390:FORC=0TO200:NEXT
1020 PUTSPRITEI,(40+E*152,I*18+14),15,A:
FORC=0TO200:NEXT
1030 IFINT(RND(1)*(9-J(P)))>0THEN1120
1040 GOSUB1390:T=192-E*152:U=R*18+14
1050 PUTSPRITER+9,(T,U),15,B:U=U-5:IFE=0
THENT=T+5ELSET=T-5
1060 IFT>-16ANDT<256THEN1050
1070 PUTSPRITER+9,(0,209):B(Q)=B(Q)-1:R=
R+1
1080 IFB(Q)>0THEN1120ELSEK=X(P):L=Y(P):X
(Q)=0:Y(Q)=0:A=0:B=0:FORJ=E*7TOE*7+6:IFK
=X(J)ANDL=Y(J)THENA=A+1:NEXTELSENEXT
1090 FORJ=7-E*7TO13-E*7:IFK=X(J)ANDL=Y(J
)THENB=B+1:NEXTELSENEXT
1100 IFB>0THENC=248ELSEIFA>1THENC=229+E*
8ELSEIFA=1THENC=A(P)+223+E*8
1110 MID$(M$(L),K)=CHR$(C):GOSUB1340:I=B
(P):IFQ=0ORQ=7THENW=1ELSEL(E)=L(E)+1:IFL
(E)=6THENW=1
1120 NEXTI:FORC=0TO300:NEXT:FORI=1TO20:P
UTSPRITEI,(0,209):NEXTI:BEEP:PLAY"V15T25
5L64O4":IFW=0THENNEXTQ,P,E:GOTO610
1130 '―――― ｹﾞｰﾑｴﾝﾄﾞ ――――
1140 PUTSPRITE0,(0,209):FORI=0TO23:LOCAT
E0,23:PRINT:NEXT:FORC=0TO1000:NEXT
1150 C$="くけけけくくけけくくくけけけくくけけくくくけけけくくけけくくく
け":D$="くppくpくくppくpくくppくpくくppくpくくpp":E$="
'ぅ'''''ぅ'''''''ぅ''''''ぅ''''''"
1160 FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(32+E*176,I*16
+31),1,0:NEXT:FORI=1TO2:FORJ=0TO5:PUTSPR
ITEJ+I*6,(192-192*E+I*16,J*16+31),1,0:NE
XTJ,I:FORC=0TO500:NEXT
1170 FORI=4TO7:LOCATE6,I:PRINTSTRING$(20
,"く"):NEXT:LOCATE6:PRINTMID$(D$,8-E*7,20
):LOCATE6:PRINTSTRING$(20,"p")
1180 FORI=10TO15:LOCATE6,I:PRINTSTRING$(
20,"'"):NEXT:B=212-182*E:C=32+E*176:IFE=
0THENA=-1ELSEA=1
1190 FORI=8-E*7TO1+E*7STEPA:LOCATE6,5:PR
INTMID$(C$,I,20)
1200 FORJ=6-E*5TO1+E*5STEPA:LOCATE6,8:PR
INTMID$(D$,J,20):LOCATE6,11:PRINTMID$(E$
,J+2,20)
1210 LOCATE6,14:PRINTMID$(E$,J,20)
1220 B=B+A*2:IFX(E*7+6)>0THENPUTSPRITE18
,(B-A*5,48),15,10-E*5
1230 IFX(E*7+5)>0THENPUTSPRITE19,(B,73),
15,9-E*5
1240 IFX(E*7+4)>0ORX(E*7+3)>0THENPUTSPRI
TE20,(B-A*10,88),15,8-E*5
1250 IFX(E*7+2)>0ORX(E*7+1)>0THENPUTSPRI
TE21,(B-A*2,104),15,7-E*5
1260 IFI=1+E*7THENC=C-8*A:PUTSPRITE9,(C,
79),15,1+E*5
1270 NEXTJ,I:COLOR=(13,0,0,0):LOCATE8,18
:PRINT"- PLAYER";E+1;"WIN -":FORI=0TO7:C
OLOR=(13,2,I,2):FORC=0TO50:NEXTC,I
1280 N$="T88L8V14O4F4F16.C32A4.F4F16.C32
B-4AG4EO3B-4GA4"
1290 O$="T88L8V13O3AO4CO3B-AR8GAO4CO3B-A
O4R8CO3GO4DCO3B-R8GAO4CO3B-AR8GA2"
1300 P$="T88L8V13O3FAGFR8CFAGFR8ACB-AGR8
CFAGFR8CF2":PLAYN$,O$,P$
1310 IFPLAY(0)=0AND(STRIG(0)ORSTRIG(1))T
HENRUNELSE1310
1320 '―――― ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ――――
1330 K=X(D):L=Y(D)
1340 FORI=0TO8:LOCATE11,7+I:PRINTMID$(M$
(L-4+I),K-4,9):NEXT:RETURN
1350 H=C(D)
1360 LOCATE12,17:PRINTUSING"&      &";A$(
A(D))
1370 LOCATE11,19:PRINTSTRING$(B(D),"♥");
STRING$(K(A(D))-B(D),"･");SPC(9-K(A(D)))
1380 LOCATE11,21:PRINTSTRING$(C(D),"◆");
STRING$(M(A(D))-C(D),"･");SPC(9-M(A(D)))
:RETURN
1390 SOUND6,30:SOUND7,23:SOUND8,16:SOUND
12,50:SOUND13,0:RETURN
1400 '―――― ﾏｯﾌﾟｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ ――――
1410 DATA96,FF,BF,F7,FF,FF,DF,FD,FF
1420 DATA104,00,56,00,9A,00,74,00,33
1430 DATA112,18,3C,74,7A,76,FB,F5,FF
1440 DATA113,37,77,77,00,9D,DD,D9,00
1450 DATA120,FF,BF,F7,FF,FF,DF,FD,FF
1460 DATA136,18,3C,34,7A,6E,3C,18,3C
1470 DATA137,00,00,20,10,56,28,30,00
1480 DATA145,FF,AA,AA,AA,AA,AA,AA,FF
1490 DATA152,00,00,00,00,00,00,00,00
1500 DATA153,00,7C,D6,AB,D7,EE,78,00
1510 DATA168,18,18,18,18,18,18,18,18
1520 DATA169,00,00,00,FF,FF,00,00,00
1530 DATA170,00,00,00,1F,1F,18,18,18
1540 DATA171,00,00,00,F8,F8,18,18,18
1550 DATA172,18,18,18,1F,1F,00,00,00
1560 DATA173,18,18,18,F8,F8,00,00,00
1570 DATA174,18,18,18,1F,1F,18,18,18
1580 DATA175,18,18,18,F8,F8,18,18,18
1590 DATA224,04,0E,1C,78,70,20,7E,E7
1600 DATA225,38,3C,98,7F,BC,18,3E,62
1610 DATA226,00,30,7F,78,FE,AB,54,00
```

```
162Ø DATA227,ØØ,ØØ,7E,6Ø,F8,7E,EF,ØØ
163Ø DATA228,ØØ,CØ,6Ø,F8,7F,CØ,ØØ,ØØ
164Ø DATA229,1Ø,1C,3E,3C,4C,4Ø,8Ø,8Ø
165Ø DATA232,2Ø,7Ø,38,1E,ØE,Ø4,7E,E7
166Ø DATA233,1C,3C,19,FE,3D,18,7C,46
167Ø DATA234,ØØ,ØC,FE,1E,7F,D5,2A,ØØ
168Ø DATA235,ØØ,ØØ,7E,Ø6,1F,7E,F7,ØØ
169Ø DATA236,ØØ,Ø3,Ø6,1F,FE,Ø3,ØØ,ØØ
17ØØ DATA237,Ø8,38,7C,3C,32,Ø2,Ø1,Ø1
171Ø DATA24Ø,77,2A,F6,2C,77,AA,26,2C
172Ø DATA241,E8,48,FE,4A,EA,EA,52,E4
173Ø DATA242,2Ø,2Ø,FE,22,22,22,42,8E
174Ø DATA243,Ø8,EF,5A,42,4A,64,84,1B
175Ø DATA244,4E,EA,FE,EC,5A,7C,FE,1Ø
176Ø DATA248,ØØ,22,14,Ø8,55,22,55,ØØ
177Ø DATA82Ø4,43,82Ø5,116,82Ø6,98,82Ø7,186,82Ø9,194,821Ø,225,8211,247,8213,161,822Ø,246,8221,244,8223,252
178Ø '—— ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ ——
179Ø DATA1,2,2,3,3,4,5,1,2,2,3,3,4,5
18ØØ DATA1,Ø,7,6,5,5,7,8,7,4,6,8,6
181Ø DATA9,9,9,9,9,1,9,3,2,2,1,9,9,2,1,1,1,9,1,2,1,1,1,1,1
182Ø DATAﾍﾞｰｽ,ｳｵｰｶｰ,ﾍﾋﾞｰﾀﾝｸ,ﾎﾊﾞｰﾀﾝｸ,ﾌﾗｲﾔ
```

HYPER BEFORE BURNER

操作方法は101ページに掲載

```
1Ø SCREEN 1:WIDTH32
2Ø LOCATE5,1:PRINT"HYPER BEFORE BURNER II"
3Ø LOCATE2,4:PRINT"TURBO R MODE ? ";:A$=INPUT$(1):IFA$="Y"THENPRINT"TURBO R MODE":POKE&HDØØØ,1ELSEPRINT"NOMAL MODE":POKE&HDØØØ,Ø
35 LOCATE2,6:PRINT"REVERS MODE ? ";:A$=INPUT$(1):IFA$="Y"THENPRINT"REVERS MODE":POKE&HDØØ1,1ELSEPRINT"NOMAL MODE":POKE&HDØØ1,Ø
4Ø LOCATE2,8:PRINT"HOW MANY TOMCAT (Ø<>9) ? ";:A$=INPUT$(1):POKE&HDØØ2,VAL(A$)+1:PRINTVAL(A$)
5Ø LOCATE2,1Ø:PRINT"LEVEL (Ø<>9) ? ";:A$=INPUT$(1):POKE&HDØØ3,VAL(A$)+1:PRINTVAL(A$)
6Ø LOCATE2,12:PRINT"OK ? ";:A$=INPUT$(1):IFA$="N"THENCLS:GOTO 2ØELSE8Ø
7Ø 'SCREEN MODE
8Ø SCREEN5,3:COLOR 15,Ø,Ø:COLOR =(6,4,2,Ø):FORI=ØTO2:COLOR=(1+I,Ø,2,5+I):NEXTI:FORI=ØTO3:COLOR=(1Ø+I,Ø,I,1):NEXTI:SETPAGEØ,1:CLS:SETPAGEØ,Ø:P=Ø
9Ø 'MAKE GRAND DATA
1ØØ FORI=-8TO-3:LINE(Ø,Ø)-(119,59),6,B:LINE(1,1)-(118,58),1,BF:LINE(1,1)-(118,32),2,BF:LINE(1,1)-(118,18),3,BF:LINE(1,4Ø+I*2)-(118,4Ø-I*2),6:PAINT (6Ø,58),6:COPY(Ø,Ø)-(119,59),ØTO((PMOD2)*12Ø,((8+I)¥2)*6Ø)),1:P=P+1:NEXTI:SETPAGEØ,2:CLS:SETPAGEØ,Ø
11Ø FORI=-2TO3:LINE(Ø,Ø)-(119,59),6,B:LINE(1,1)-(118,58),1,BF:LINE(1,1)-(118,32),2,BF:LINE(1,1)-(118,18),3,BF:LINE(1,4Ø+I*2)-(118,4Ø-I*2),6:PAINT (6Ø,58),6:COPY(Ø,Ø)-(119,59),ØTO((PMOD2)*12Ø,(((2+I)¥2)*6Ø)),2:P=P+1:NEXTI:SETPAGEØ,3:CLS:SETPAGEØ,Ø
12Ø FORI=4TO8:LINE(Ø,Ø)-(119,59),6,B:LINE(1,1)-(118,58),1,BF:LINE(1,1)-(118,32),2,BF:LINE(1,1)-(118,18),3,BF:LINE(1,4Ø+I*2)-(118,4Ø-I*2),6:PAINT (6Ø,58),6:COPY(Ø,Ø)-(119,59),ØTO((PMOD2)*12Ø,(((I-4)¥2)*6Ø)),3:P=P+1:NEXTI
13Ø 'SPRITE SET
14Ø SPRITE$(Ø)=CHR$(8):SPRITE$(1)=CHR$(24)+CHR$(36)+CHR$(4Ø)+CHR$(2Ø):SPRITE$(2)=CHR$(52)+CHR$(126)+CHR$(1ØØ)+CHR$(86)+CHR$(126)+CHR$(52):SPRITE$(3)=CHR$(122)+CHR$(215)+CHR$(243)+CHR$(231)+CHR$(254)+CHR$(188)+CHR$(125)+CHR$(1Ø4):GOSUB1Ø4Ø
15Ø _TURBOON
16Ø DEFINTA-Z
17Ø DIM X1(15),Y1(15),C1(15),E(15),EN(15),EF(15),EX(15),EY(15),EZ(15)
18Ø 'MAIN PROGRAM
19Ø SETPAGEØ,Ø:CLS:WA=PEEK(&HDØØØ):HP=PEEK(&HDØØ2):LV=PEEK(&HDØØ3):MI=(1Ø-LV)*2Ø:SC=Ø:Q=1:Q1=3:X=Ø:X1=22:Y1=5:MF=Ø:ST=Ø:FORI=ØTO7:X1(I)=-255:X1(I+8)=Ø:Y1(I)=4Ø:C1(I)=Ø:NEXTI:FORI=ØTO14:EN(I)=Ø:EF(I)=Ø:NEXTI:LINE(67,59)-(188,12Ø),15,BF:GOSUB48Ø:GOSUB91Ø
2ØØ S=STICK(Q):V=Ø:XF=X:FORI=ØTOWA*5ØØ:NEXTI:FORI=ØTOLV*1ØØ:NEXTI:IFPEEK(&HDØØ1)=1THENIFS=1THENS=5ELSEIFS=5THENS=1ELSEIFS=2THENS=4ELSEIFS=4THENS=2ELSEIFS=8THENS=6ELSEIFS=6THENS=8
21Ø IFX<>ØTHENIFX>ØTHENX=X-1ELSEX=X+1
22Ø IFS=1THENN=1:V=2ELSEIFS=5THENN=2ELSEIFS=3ORS=4ORS=2THENN=3:X=X-2ELSEIFS=7ORS=8ORS=6THENN=4:X=X+2ELSEN=Ø
23Ø IFX>8ORX<-8THENX=XF
24Ø XE=X1:YE=Y1:X1=X1+(S=7ORS=8ORS=6)-(S=3ORS=2ORS=4):Y1=Y1+(S=1ORS=8ORS=2)-(S=5ORS=6ORS=4):IFX1<-1ØORX1>46ORY1<-3ORY1>18THENX1=XE:Y1=YEELSER=RND(1)*1Ø:IFSTRIG(Q)ANDR<>1THENST=1:SR=RND(1)*2:PUTSPRITE1,(XE*2+68,YE*2+6Ø),8+SR,9ELSEST=Ø
25Ø PUTSPRITEØ,(X1*2+68,Y1*2+6Ø-V),15,4+N
26Ø IFST=ØTHENPUTSPRITE1,(Ø,217)
27Ø IFSTRIG(Q1)ANDMF=ØANDMI>ØTHENMF=1:DC=Ø:FORI=ØTO9:IFEF(I)=2THENM=I:DC=DC+1:PUTSPRITE3Ø,(EX(M)+68,EY(M)+6Ø),8,21:NEXTIELSENEXTI
28Ø IFDC=ØTHENMF=Ø
29Ø IFMF=>1THENGOSUB35Ø
3ØØ IFSC>ØTHENLINE(68,14Ø)-(68+SC,144),2,BF
31Ø LINE(68,145)-(68+8Ø,149),Ø,BF:LINE(68,145)-(68+HP*8,149),8,BF
315 LINE(68,15Ø)-(68+1ØØ,154),Ø,BF:IFMI<=ØTHEN32ØELSELINE(68,15Ø)-(68+MI¥2,154),3,BF
32Ø FORI=ØTO14:R=RND(1)*1ØØ*(1+LV):IFR=1ANDEF(I)=ØTHEN EF(I)=1:NEXTI ELSENEXTI
33Ø IFHP<=ØORSC>119THEN96Ø
34Ø GOSUB48Ø:GOSUB43Ø:GOSUB68Ø:GOTO 2ØØ
35Ø 'MISSILE
36Ø IFMF=1THENX2=X1:Y2=Y1:Z2=48:MI=MI-1:MF=2
37Ø IFX2*2>EX(M)THENX2=X2-1ELSEX2=X2+1
38Ø IFY2*2>EY(M)THENY2=Y2-1ELSEY2=Y2+1
39Ø Z2=Z2-2:IFZ2<=ØORX2<-1ØORX2>46ORY2<-3ORY2>18ORMF=3THENPUTSPRITE2,(Ø,217):PUTSPRITE3Ø,(Ø,217):MF=Ø:RETURN
4ØØ PUTSPRITE2,(X2*2+68,Y2*2+6Ø),1Ø,2Ø-(48-Z2)¥24
41Ø RETURN
42Ø 'SCROLL
43Ø FORI=ØTO7:Y1(I)=Y1(I)+Y1(I)¥16:X1(I)=X1(I)+X1(I+8)+X¥3:IFX1(I)<ØORX1(I)>12ØORY1(I)=ØORY1(I)=>58THENX1(I)=RND(1)*12Ø:Y1(I)=4Ø+((6Ø-X1(I))*X)¥16*1.8:C1(I)=Ø:X1(I+8)=(6Ø-X1(I))¥6*-1:NEXTI:GOTO 46ØELSEC1(I)=C1(I)+1
44Ø PUTSPRITE13+I,(X1(I)+64,Y1(I)+56),1Ø+C1(I)¥3,C1(I)¥3
45Ø NEXTI
46Ø RETURN
47Ø 'GRAND
48Ø ON X+9GOTO49Ø,5ØØ,51Ø,52Ø,53Ø,54Ø,55Ø,56Ø,57Ø,58Ø,59Ø,6ØØ,61Ø,62Ø,63Ø,64Ø,65Ø
49Ø COPY(Ø,Ø)-(119,59),1TO(68,6Ø),Ø:RETURN
5ØØ COPY(12Ø,Ø)-(239,59),1TO(68,6Ø),Ø:RETURN
51Ø COPY(Ø,6Ø)-(119,119),1TO(68,6Ø),Ø:RETURN
52Ø COPY(12Ø,6Ø)-(239,119),1TO(68,6Ø),Ø:RETURN
53Ø COPY(Ø,12Ø)-(119,179),1TO(68,6Ø),Ø:RETURN
54Ø COPY(12Ø,12Ø)-(239,179),1TO(68,6Ø),Ø:RETURN
55Ø COPY(Ø,Ø)-(119,59),2TO(68,6Ø),Ø:RETURN
56Ø COPY(12Ø,Ø)-(239,59),2TO(68,6Ø),Ø:RETURN
57Ø COPY(Ø,6Ø)-(119,119),2TO(68,6Ø),Ø:RETURN
58Ø COPY(12Ø,6Ø)-(239,119),2TO(68,6Ø),Ø:RETURN
59Ø COPY(Ø,12Ø)-(119,179),2TO(68,6Ø),Ø:RETURN
6ØØ COPY(12Ø,12Ø)-(239,179),2TO(68,6Ø),Ø:RETURN
61Ø COPY(Ø,Ø)-(119,59),3TO(68,6Ø),Ø:RETURN
62Ø COPY(12Ø,Ø)-(239,59),3TO(68,6Ø),Ø:RETURN
63Ø COPY(Ø,6Ø)-(119,119),3TO(68,6Ø),Ø:RETURN
64Ø COPY(12Ø,6Ø)-(239,119),3TO(68,6Ø),Ø:RETURN
65Ø COPY(Ø,12Ø)-(119,179),3TO(68,6Ø),Ø:RETURN
66Ø RETURN
67Ø 'ENEMYSUB
68Ø FORI=ØTO14:IFEF(I)=>1THENGOSUB69Ø:NEXTI:RETURNELSENEXTI:RETURN
69Ø IFEF(I)=1THENEF(I)=2:IFI>=ØAND4=>ITHENEX(I)=RND(1)*88:EY(I)=RND(1)*3Ø:EZ(I)=Ø:EN(I)=1:E(I)=INT(RND(1)*3)-1ELSEEX(I)=RND(1)*88:EY(I)=RND(1)*3Ø:EZ(I)=Ø:EN(I)=1
7ØØ IFI>=ØAND4=>ITHENEY(I)=EY(I)+(EZ(I)¥18)*E(I):EZ(I)=EZ(I)+1ELSEIFI>=5AND9=>ITHEN EY(I)=EY(I)+EZ(I)¥16:EZ(I)=EZ(I)+2 ELSEEY(I)=EY(I)¥2Ø:EZ(I)=EZ(I)+1
71Ø IFEZ(I)=<8THENPUTSPRITE3+I,(EX(I)+68,EY(I)+6Ø),14,11:GOTO 8ØØ
72Ø IFEZ(I)=<2ØTHENPUTSPRITE3+I,(EX(I)+68,EY(I)+6Ø),14,12:GOTO 8ØØ
73Ø IFEZ(I)=<36ANDI>=ØAND4=>ITHENPUTSPRITE3+I,(EX(I)+68,EY(I)+6Ø),14,13:GOTO 8ØØ
74Ø IFEZ(I)=<36ANDI>=5AND9=>ITHENPUTSPRITE3+I,(EX(I)+68,EY(I)+6Ø),14,17:GOTO 8ØØ
75Ø IFEZ(I)=<36ANDI>=1ØAND14=>ITHENPUTSPRITE3+I,(EX(I)+68,EY(I)+6Ø),14,15:GOTO 8ØØ
76Ø IFEZ(I)=<4ØANDI>=ØAND4=>ITHENPUTSPRITE3+I,(EX(I)+69,EY(I)+6Ø),14,14:GOTO8ØØ
77Ø IFEZ(I)=<4ØANDI>=5AND9=>ITHENPUTSPRITE3+I,(EX(I)+68,EY(I)+6Ø),14,18:GOTO8ØØ
78Ø IFEZ(I)=<4ØANDI>=1ØAND14=>ITHENPUTSPRITE3+I,(EX(I)+68,EY(I)+6Ø),14,16:GOTO8ØØ
79Ø IFEZ(I)=<48OREN(I)=ØTHENEF(I)=Ø:PUTSPRITE3+I,(Ø,217)
8ØØ IFEX(I)>X1*2-12ANDEX(I)<X1*2+12ANDEY(I)>Y1*2-18ANDEY(I)<Y1*2ANDEZ(I)=>36ANDST=1THEN SC=SC+1:FORJ=ØTO45:R=RND(1)*16:R1=RND(1)*16:PUTSPRITE31,(EX(I)+6Ø+R,EY(I)+52+R1),14+RND(1)*2,1Ø:NEXTJ:PUTSPRITE31,(Ø,217):EF(I)=3:GOSUB87Ø
81Ø IFEX(I)>X2*2-12ANDEX(I)<X2*2+12ANDEY(I)>Y2*2-12ANDEY(I)<Y2*2+12ANDEZ(I)>Z2-6ANDEZ(I)<Z2+6ANDMF=>1THEN SC=SC+1:FORJ=ØTO45:R=RND(1)*16:R1=RND(1)*16:PUTSPRITE31,(EX(I)+6Ø+R,EY(I)+52+R1),14+RND(1)*2,1Ø:NEXTJ:PUTSPRITE31,(Ø,217):EF(I)=4:GOSUB88Ø
82Ø IFEX(I)>X1*2-24ANDEX(I)<X1*2+24ANDEY(I)>Y1*2-12ANDEY(I)<Y1*2+12ANDEZ(I)=>38ANDST=ØTHEN HP=HP-1:GOSUB89Ø:FORL=ØTO5:FORJ=ØTO45:R=RND(1)*16:R1=RND(1)*16:PUTSPRITE31,(X1*2+6Ø+R,Y1*2+52+R1+L*2),14+RND(1)*2,1Ø:NEXTJ:NEXTL:PUTSPRITE31,(Ø,217):EF(I)=3
83Ø IFEF(I)=3THENEF(I)=Ø:PUTSPRITEI+3,(Ø,217)
84Ø IFEF(I)=4THENEF(I)=Ø:PUTSPRITEI+3,(Ø,217):MF=3
85Ø RETURN
86Ø 'SOUND
87Ø SOUND1,15:SOUND3,Ø:SOUND7,39:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND13,1:SOUND12,25:RETURN
88Ø SOUND1,15:SOUND3,12:SOUND7,39:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND13,1:SOUND12,3Ø:RETURN
89Ø SOUND1,Ø:SOUND3,Ø:SOUND7,39:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND13,1:SOUND12,7Ø:RETURN
9ØØ 'DEMO
91Ø R1=Ø:L1=53:FORE=ØTO2Ø:N=2:F=44:G=38:L1=L1-1:GOSUB48Ø:GOSUB93Ø:FORH=ØTOWA*25ØØ:NEXTH:NEXTE:FORG=38TO3ØSTEP-2:N=Ø:R1=R1+1:L1=L1+1:GOSUB48Ø:GOSUB93Ø:FORH=ØTOWA*1ØØØ:NEXTH:NEXTG
92Ø FORG=3ØTO1ØSTEP-2:V=2:N=1:R1=R1+1:L1=L1+1:GOSUB48Ø:GOSUB93Ø:FORH=ØTOWA*1ØØØ:NEXTH:NEXTG:RETURN
93Ø LINE(67+L1,119)-(126,1ØØ+R1),15:LINE(186-L1,119)-(127,1ØØ+R1),15:PAINT(127,119),14,15
94Ø PUTSPRITEØ,(F+68,G+6Ø-V),15,4+N:RETURN
95Ø 'GAME OVER
96Ø SCREEN1
97Ø LOCATE1Ø,5:PRINT"GAME OVER"
98Ø LOCATE1Ø,7:PRINT"SCORE:";SC:IFSC>HIT
```

```
HENHI=SC
990 LOCATE10,9:PRINT"HI-SCORE:";HI
1000 LOCATE10,11:PRINT"REPLAY?"
1010 IFSC=119THENLOCATE10,11:PRINT"YOU A
RE BEST GUY"
1020 IFSTRIG(Q)+STRIG(Q1)THENSCREEN5:GOT
O180ELSE1020
1030 'SPRITE SET 2
1040 FORA=0TO17:FORI=0TO31:READA$:C=VAL(
"&H"+A$):B$=B$+CHR$(C):NEXTI:SPRITE$(4+A
)=B$:B$="":NEXTA:RETURN
1050 'SPRITE DATA
1060 DATA 00,00,00,00,00,01,03,0F,1B,65,
0B,00,00,00,00,00
1070 DATA 00,00,00,00,00,00,80,E0,B0,4C,
A0,00,00,00,00,00
1080 DATA 00,00,00,00,01,01,03,07,17,3B,
E3,0D,1A,00,00,00
1090 DATA 00,00,00,00,00,00,80,C0,D0,B8,
8E,60,B0,00,00,00
1100 DATA 00,00,00,00,00,00,01,07,1B,75,
0B,00,00,00,00,00
1110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,C0,B0,5C,
A0,00,00,00,00,00
1120 DATA 00,00,00,00,00,00,01,03,0F,1B,
77,08,00,00,00,00
1130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,80,E0,58,
A0,00,00,00,00,00
1140 DATA 00,00,00,00,00,00,01,03,0F,35,
0B,00,00,00,00,00
1150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,80,E0,B0,
DC,20,00,00,00,00
1160 DATA 00,00,00,01,02,04,08,00,00,00,
00,00,00,00,00,00
1170 DATA 00,00,00,00,80,40,20,00,00,00,
00,00,00,00,00,00
1180 DATA 00,03,1B,32,76,7D,2B,3B,5D,72,
7B,3D,2E,0F,02,00
1190 DATA 00,A0,D8,B4,C4,AE,62,7A,BE,F4,
EE,FE,56,74,E0,00
1200 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,00,00,
00,00,00,00,00,00
1210 DATA 00,00,00,00,00,00,80,C0,00,00,
00,00,00,00,00,00
1220 DATA 00,00,00,00,00,00,01,03,00,00,
00,00,00,00,00,00
1230 DATA 00,00,00,00,00,00,40,E0,80,00,
00,00,00,00,00,00
1240 DATA 00,00,00,00,00,04,02,03,0E,01,
00,00,00,00,00,00
1250 DATA 00,00,00,00,00,10,A0,60,B8,40,
00,00,00,00,00,00
1260 DATA 00,00,00,00,10,08,04,03,06,09,
FD,02,00,00,00,00
1270 DATA 00,00,00,00,08,10,20,C0,60,90,
BF,40,00,00,00,00
1280 DATA 00,00,00,00,00,00,02,0D,03,00,
00,00,00,00,00,00
1290 DATA 00,00,00,00,00,00,A0,D8,E0,80,
00,00,00,00,00,00
1300 DATA 00,00,00,00,02,01,31,0E,03,00,
00,00,00,00,00,00
1310 DATA 00,00,00,00,20,40,C6,B8,E0,80,
00,00,00,00,00,00
1320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,0F,00,00,
00,00,00,00,00,00
1330 DATA 00,00,00,00,00,00,80,F8,80,00,
00,00,00,00,00,00
1340 DATA 00,00,00,00,00,00,01,3F,01,00,
00,00,00,00,00,00
1350 DATA 00,00,00,80,80,80,40,FE,C0,80,
00,00,00,00,00,00
1360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,03,01,
00,00,00,00,00,00
1370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,80,00,
00,00,00,00,00,00
1380 DATA 00,00,00,00,01,01,01,02,0F,01,
00,00,00,00,00,00
1390 DATA 00,00,00,00,00,00,80,F0,40,80,
80,80,00,00,00,00
1400 DATA 00,00,00,00,00,00,02,05,05,02,
00,00,00,00,00,00
1410 DATA 00,00,00,00,00,00,40,A0,A0,40,
00,00,00,00,00,00
```

PROGRAM 6

魔法の国の物語

操作方法は102ページに掲載

```
10 '***** ﾏﾎｳﾉｸﾆﾉﾓﾉｶﾞﾀﾘ 1991 SUGASOFT
20 _KANJI
30 SCREEN5,2:COLOR15,0,0:SETPAGE0,1:CLS:
COLOR1,13:LOCATE16,0:PRINT"魔法の国の物
語";:COLOR1,4,4:PRINT"★":SETPAGE0,0:CLS
:SETBEEP4,4
40 _TURBOON
50 DEFINTA-Y:DIM A(22),M(90,1),TX(3),TY(
3),TS(3),U(7),C(7),TC(7),TG(3):ST=1
60 ONSPRITEGOSUB760:SPRITEON
70 '***** ﾀｲﾄﾙ *****
80 FORI=0TO30:X=RND(1)*240:Y=RND(1)*190:
COPY(240,0)-(255,15),1TO(X,Y),0:NEXTI:FO
RI=0TO15:COPY(128,0)-(239,I),1TO(76,80-I
),0:FORJ=0TO900:NEXTJ:NEXTI:LOCATE8,7:PR
INT"ぼたんをおしてね"
90 FORI=0TO1:COLOR=(1,4,5,2):I=-STRIG(1)
-STRIG(3):COLOR=(1,3,4,1):NEXTI:COLOR15,
0,0:CLS:BEEP
100 FORI=0TO17:READA(I):NEXTI
110 FORI=0TO7:READU(I),C(I):NEXTI
120 FORI=0TO3:C$="":FORJ=0TO31:READA$:B$
=CHR$(VAL("&H"+A$)):C$=C$+B$:NEXTJ:SPRIT
E$(I)=C$:NEXTI
130 RESTORE900:FORI=0TO3:C$="":FORJ=0TO3
1:READA$:B$=BIN$(VAL("&H"+A$)+256):A$=""
:FORK=0TO7:A$=A$+MID$(B$,9-K,1):NEXTK:B$
=CHR$(VAL("&B"+A$)):C$=C$+B$:NEXTJ:B$=MI
D$(C$,17,16)+MID$(C$,1,16):SPRITE$(I+4)=
B$:NEXTI
140 FORI=0TO4:C$="":FORJ=0TO31:READA$:B$
=CHR$(VAL("&H"+A$)):C$=C$+B$:NEXTJ:SPRIT
E$(I+8)=C$:NEXTI
150 '***** ﾎﾞｽ ﾉ ｸﾞﾗﾌｨｯｸ *****
160 SETPAGE0,1:FORI=0TO2:FORJ=0TO2:CIRCL
E(62,146),20+I*3+J,7-I+(I=1)+(I=2):NEXTJ
:NEXTI:FORI=0TO1:CIRCLE(57+I*10,141),3,7
:NEXTI:PAINT(62,146),7,7:LINE(52,156)-(6
2,151),8:LINE-(72,156),8
170 READA$,A,B,SN:SETPAGE0,1:COLORA,B:FO
RI=0TO9:LOCATE0,I:PRINTA$+A$:NEXTI:COLOR
15,0:SETPAGE0,0
180 '***** ｽﾃｰｼﾞ ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ *****
190 FORJ=0TO1:FORI=0TO90:M(I,J)=0:NEXTI:
NEXTJ
200 M=0:FORJ=0TO1
210 READA$:IFA$="A"THENREADA$,B$:FORI=0T
OVAL(A$)-1:M(M,J)=VAL(B$):M=M+1:NEXTI EL
SEIFA$="E"THENM=0:GOTO230ELSEM(M,J)=VAL(
A$):M=M+1
220 GOTO210
230 NEXTJ
240 CLS:LOCATE1,2:PRINT"ステージ";ST
250 FORI=0TO15:COPY(0,0)-(15,31),1TO(I*1
6,176),0:NEXTI:JP=0:M=0:M1=0:X=80:V=80:V
1=0:Y=128:A=8:BO=0:BP=20:R=0:FORI=0TO3:T
X(I)=0:TY(I)=0:TS(I)=0:TG(I)=0:PUTSPRITE
I+2,(0,0),0:NEXTI:PUTSPRITE1,(0,0),0:SPR
ITEON
260 '***** ﾒｲﾝ *****
270 S=STICK(1):S2=STRIG(1):S3=STRIG(3):I
FS4<>0THENS1=0ELSES1=S2
280 S4=S2
290 IFS=7ORS=3THENGOSUB540
300 IFS=7ANDPOINT(V-2,Y+15)=0THENX=X-2:V
=V-2:H=4ELSEIFS=3ANDPOINT(V+17,Y+15)=0TH
ENX=X+2:V=V+2:H=0
310 IFX<16THENX=16:V=V+2ELSEIFX>112ANDBO
=0THENX=112:V1=V1+2:M1=M1+2:GOSUB630ELSE
IFX>240THENX=240:V=V-2
320 IFV>255THENV=0ELSEIFV<0THENV=255
330 IFBO=0THENIFV1>255THENV1=0
340 IFM1>31THENM1=0:M=M+1:T=1
350 IFBO=0THENLINE(V1,0)-(V1+1,208),0,BF
:IFM(M,0)>0THENCOPY(M1,0)-(M1+1,M(M,0)*1
6-1),1TO(V1,208-M(M,0)*16),0
360 SETSCROLLV1,0,1
370 IFS1=-1ANDJP=0ANDG=0THENJP=1
380 IFJP=1THENY=Y+A(G):Z=Z+1/2:G=INT(Z):
GOSUB560:IFG>17THENG=17
390 IFJP=0AND(POINT(V,Y+16)>0ORPOINT(V+1
5,Y+16)>0)THENGOSUB580ELSE IFG=0ANDJP=0T
HENG=11
400 IFG>0ANDJP=0THENY=Y+A(G):G=G+1:IFG>1
7THENG=17
410 IFR=0THENPUTSPRITE1,(0,0),0:IFS3=-1A
NDBO=1THENR=1:RX=X+(H=4)*12-(H=0)*12:RY=
Y:M1=H
420 IFR>0THENRX=RX+(M1=4)*8-(M1=0)*8:IFR
X<16ORRX>255THENR=0:PUTSPRITE1,(0,0),0EL
SEPUTSPRITE1,(RX,RY),15,2+M1:IFPOINT(RX+
8+V1,RY)>0ORPOINT(RX+8+V1,RY+15)>0THENR=
0:BP=BP-1:COLOR=(0,7,0,0):FORI=0TO900:NE
XTI:COLOR=(0,0,0,0):IFBP<1THENBEEP:BEEP:
GOTO850
430 PUTSPRITE0,(X,Y-1),5,H-(A>1)
440 IFM(M,1)>0ANDM1=0THENGOSUB600
450 FORI=0TO3:IFTX(I)<1THENPUTSPRITE2+I,
(0,0),0ELSETX(I)=TX(I)+U(TS(I)-5):GOSUB6
50:PUTSPRITE2+I,(TX(I),TY(I)),TC(I),TS(I
)+(TS(I)=6)*3
460 IFTX(I)<16ORTX(I)>239THENTX(I)=0:TS(
I)=0:TG(I)=0
470 NEXTI
480 IFY>211THENGOSUB760
490 IFM>2ANDBO=0ANDST=6THENBO=1:LINE(0,1
76)-(255,207),4,BF:V=V-V1:V1=0:BH=3:BG=0
:BY=0:SETSCROLL0,0:FORJ=0TO3:FORI=0TO15:
COPY(32,112+J+I*4)-(95,112+J+I*4),1TO(16
0,112+J+I*4),0:NEXTI:FORK=0TO3000:NEXTK:
NEXTJ
500 IFM>SN-1THENBEEP:BEEP:BEEP:GOTO820
510 IFBO=1THEN700
520 GOTO 260
530 '*****
540 IFJP=1THENA=-8ELSE IFA<-1THENA=A+1EL
SEIFA>1THENA=A-1ELSEIFA=1THENA=-8+D*4ELS
EIFA=-1THENA=8-D*4
550 RETURN
560 FORI=0TO1:IFPOINT(V+I*15,Y+15)>0THEN
Z=0:JP=0:G=0:GOSUB580
570 NEXTI:RETURN
580 J=0:IFPOINT(V,Y+15)>0ORPOINT(V+15,Y+
15)>0THENY=Y-1ELSEJ=1:G=0
590 IFJ=1THENRETURNELSE580
600 '***** ﾃｷ *****
610 FORI=0TO3:IFTX(I)<1ANDT=1THENTS(I)=M
(M,1)+5:TX(I)=239+(TS(I)=6)*223:TY(I)=19
1-M(M,0)*16:T=0:TC(I)=C(TS(I)-5):IFTS(I)
=12THENTX(I)=X+RND(1)*64-8:TY(I)=0
620 NEXTI:RETURN
630 FORI=0TO3:IFTX(I)>0THENTX(I)=TX(I)-2
640 NEXTI:RETURN
650 IFTS(I)=10THENIFY-TY(I)>0THENTY(I)=T
Y(I)+1ELSETY(I)=TY(I)-1
660 IFTS(I)=12THENTY(I)=TY(I)+3:IFX-TX(I
)>0THENTX(I)=TX(I)+1ELSETX(I)=TX(I)-1
670 IFTY(I)>211THENTX(I)=0:TS(I)=0
680 IFTS(I)=11THENTY(I)=TY(I)+A(TG(I))*2
:TG(I)=TG(I)+1:IFTG(I)>17THENTG(I)=0
690 RETURN
700 '***** ﾎﾞｽ *****
710 IFPOINT(V+1,Y+1)>0ORPOINT(V+14,Y+1)>
0ORPOINT(V+1,Y+14)>0ORPOINT(V+14,Y+14)>0
THENGOSUB760
720 V1=V1+BH:V=V+BH:IFV1<-44THENBH=3ELSE
IFV1+16>176THENBH=-3
730 COPY(32,30+BY)-(95,175+BY),1TO(160,3
0),0,PSET
740 BY=BY-A(BG)*2:BG=BG+1:IFBG>17THENBG=
0
750 GOTO520
760 '***** ﾐｽ !! *****
770 G=0:SPRITEOFF
780 PUTSPRITE0,(X,Y),4,H:G=G+1:IFG>17THE
NG=17
790 Y=Y+A(G):IFY<227THENFORI=0TO700:NEXT
I:GOTO780
800 CLS:SETSCROLL0,0:BEEP:FORI=0TO8:CIRC
LE(120,96),I*I,8:NEXTI:COLOR15,13:LOCATE
11,6:PRINT"ミス!!":COLOR15,0:FORI=0TO1
6000:NEXTI:RETURN240
810 RETURN
820 '***** ｽﾃｰｼﾞ ｸﾘｱ *****
830 Y=Y-1:IFY<-20THEN840ELSEPUTSPRITE0,(
X,Y):FORI=0TO200:NEXTI:GOTO830
840 ST=ST+1:CLS:SETSCROLL0,0:COLOR15,4:L
OCATE8,6:PRINT"ステージクリア":COLOR15,0
:BEEP:FORI=0TO20000:NEXTI:GOTO170
850 '***** ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ *****
860 FORI=0TO300:LINE(160+RND(1)*64,30)-(
160+RND(1)*64,175),0:FORJ=0TO400:NEXTJ:N
EXTI:GOTO1180
870 DATA -9,-9,-7,-5,-4,-3,-2,-1,0,0,1,2
,3,4,5,7,9,9
880 DATA 0,0,8,4,-8,4,0,14,-2,13,-1,7,-1
,3,0,8
890 '***** ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃﾞｰﾀ *****
900 DATA 01,07,0F,0F,1E,1C,1C,3C,76,7B,7
B,E3,FF,E3,DD,CD,F0,F8,FC,FC,04,04,96,06
,06,8E,FC,FD,FB,FB,F7,EE
910 DATA 01,07,0F,0F,1E,1C,1C,3C,7E,4F,6
F,9F,F8,67,6F,6E,F0,F8,FC,FC,04,04,96,05
,05,8D,FE,FE,7E,78,44,3C
920 DATA 3F,1F,03,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,01,0F,3F,7E,00,C0,F0,F8,7C,3E,3E,3E
```

```
,3E,3E,7C,FC,F8,FØ,EØ,ØØ
93Ø DATA DØ,68,34,3F,3F,34,68,ØØ,DØ,68,3
4,3F,3F,34,68,DØ,Ø8,ØC,ØE,FF,FF,ØE,ØC,ØØ
,ØC,ØC,ØE,FF,FF,ØE,ØC,Ø8
94Ø DATA Ø1,Ø9,25,13,8F,6F,1B,19,DF,1E,1
D,4F,Ø7,58,25,41,ØØ,24,48,92,F4,F9,DA,9B
,F8,7A,B9,FØ,E4,12,5Ø,Ø8
95Ø DATA ØØ,4Ø,66,76,F7,EF,ED,EF,C6,CB,9
C,83,98,3E,ØØ,ØØ,ØØ,Ø2,66,6E,EF,F7,B7,F7
,63,D3,39,D9,Ø1,78,18,ØØ
96Ø DATA ØØ,ØF,3F,7F,FF,BD,DB,FF,FF,A5,8
1,C3,7F,3F,1F,Ø7,ØØ,8Ø,CØ,EØ,FØ,FØ,FØ,F1
,F3,F6,F6,F3,E7,F7,FE,F8
97Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø7,1F,3
F,6F,EF,FF,FF,78,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
,EØ,F8,FC,FE,FF,FF,FF,1E
98Ø DATA ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø7,ØF,Ø7,3F,3D,1D,6
7,FD,FE,FF,7F,3F,8Ø,8Ø,CØ,CØ,FØ,F8,FØ,FC
,BC,B8,F6,BF,7F,FF,FE,F8
99Ø '***** ｽﾃｰｼﾞ ﾃﾞｰﾀ *****
1ØØØ DATA ◆,12,2,51
1Ø1Ø DATA A,5,2,Ø,Ø,A,5,3,A,5,4,A,9,6,5,
5,Ø,Ø,5,5,5,A,9,3,A,9,3,E
1Ø2Ø DATA A,3,Ø,3,A,5,Ø,3,Ø,3,Ø,Ø,A,9,4,
Ø,Ø,3,Ø,3,A,9,Ø,A,9,4,E
1Ø3Ø DATA ★,1Ø,9,6Ø
1Ø4Ø DATA Ø,Ø,A,5,1,A,6,4,A,8,6,Ø,Ø,A,8,
1,A,8,2,3,3,5,A,7,6,Ø,Ø,A,9,2,E
1Ø5Ø DATA A,3,Ø,3,Ø,3,Ø,Ø,3,A,9,Ø,A,3,4,
A,5,Ø,A,9,4,A,8,Ø,1,1,1,Ø,Ø,Ø,A,7,5,Ø,Ø,
E
1Ø6Ø DATA ◎,6,8,85
1Ø7Ø DATA Ø,Ø,A,6,1,Ø,3,3,Ø,4,4,Ø,3,3,Ø,
4,4,5,Ø,Ø,4,Ø,5,6,6,7,Ø,7,Ø,Ø,8,Ø,A,8,8,
Ø,Ø,Ø,A,9,1,A,9,2,Ø,A,5,5,6,8,8,Ø,Ø,Ø,1,
Ø,2,A,6,4,E
1Ø8Ø DATA Ø,Ø,Ø,3,A,6,Ø,3,Ø,Ø,3,Ø,Ø,3,A,
7,Ø,A,2Ø,4,Ø,Ø,A,7,5,A,8,Ø,A,3,1,A,5,Ø,A
,9,5,Ø,Ø,3,3,3,E
1Ø9Ø DATA ▼,5,7,88
11ØØ DATA 2,A,9,4,A,8,5,A,3,7,A,5,8,9,9,
7,5,3,1,Ø,1,3,5,7,8,9,A,1Ø,1,A,8,3,A,5,8
,9,9,9,Ø,Ø,9,Ø,Ø,9,A,8,4,9,9,A,5,Ø,E
111Ø DATA A,9,7,A,9,5,A,4,Ø,A,18,5,A,5,Ø
,A,5,1,A,4,Ø,A,2Ø,4,A,3,Ø,A,6,7,A,9,Ø,E
112Ø DATA ＝,13,4,9Ø
113Ø DATA Ø,A,9,6,Ø,8,Ø,9,9,Ø,Ø,A,18,1,A
,6,1,2,3,4,5,6,7,8,8,Ø,Ø,9,9,Ø,A,17,2,A,
4,5,9,1,4,7,9,9,A,1Ø,2,E
114Ø DATA Ø,Ø,3,Ø,Ø,3,Ø,Ø,3,Ø,Ø,3,Ø,Ø,3,
Ø,Ø,3,3,A,6,Ø,A,9,6,A,3,Ø,A,6,4,A,9,5,3,
Ø,Ø,3,3,A,8,Ø,A,5,1,A,8,7,E
115Ø DATA ＝,5,4,9Ø
116Ø DATA A,9,2,E
117Ø DATA E
118Ø _TURBOOFF
119Ø SETSCROLLØ,Ø:RESTORE121Ø:COLOR=(1,Ø
,Ø,Ø):COLOR=(15,Ø,Ø,Ø):COLOR1,15,15:CLS:
FORI=ØTO7:COLOR=(15,I,I,I):FORJ=ØTO3ØØ:N
EXTJ:NEXTI:FORI=ØTO28:READA$:LOCATE2,12:
PRINTA$:FORJ=ØTO9ØØ:NEXTJ:NEXTI:FORI=ØTO
1:PUTSPRITEI,(Ø,Ø),Ø:NEXTI
12ØØ GOTO 12ØØ
121Ø DATA 悪の大王「悪玉」を,遂に倒した
。そして、,魔法の国に平和が戻ってきた。,
みんなはあなたをさがしている,しかし、あ
なたはまた,魔法の修行にでるのだった・・
・,,,,魔法の国の物語製作人,,,ぷろぐらむ,
  菅原 智明,,
122Ø DATA そのたもろもろ, 菅原 智明,,,,
,1991 SUGASOFT,, THE
  END,,,,
```

PROGRAM 7 FIGHT!

操作方法は102ページに掲載

```
1ØØ REM Fight!   By ROLLER TURN
11Ø SCREEN 5,1:COLOR 15,Ø,Ø:CLS:_ KANJ1
12Ø _ TURBO ON
13Ø DIM X(1),Y(1),XX(1),YY(1),PX(1),PY(1
),C(1,1),P(1,1)
14Ø ON KEY GOSUB 41Ø:KEY (1) ON:GOSUB 59
Ø
15Ø C(Ø,Ø)=4:C(1,Ø)=8:C(Ø,1)=Ø:C(1,1)=Ø:
P(Ø,Ø)=5:P(1,Ø)=9:P(Ø,1)=Ø:P(1,1)=Ø
16Ø X(Ø)=17:Y(Ø)=Ø:X(1)=223:Y(1)=194:DØ=
Ø:D1=Ø:X9=-8:Y9=-8:PX(Ø)=Ø:PY(Ø)=219:PX(
1)=Ø:PY(1)=219
17Ø LINE (Ø,Ø)-(15,211),5,BF:LINE (24Ø,Ø
)-(255,211),C(1,Ø),BF:LINE (16,Ø)-(239,2
11),15,B
18Ø SPRITE$(Ø)=CHR$(&H3C)+CHR$(&H7E)+CHR
$(&HFF)+CHR$(&HFF)+CHR$(&HFF)+CHR$(&HFF)
+CHR$(&H7E)+CHR$(&H3C)
19Ø REM MAIN
2ØØ FOR PL=Ø TO 1
21Ø DM=PAD(12+PL*4):XX(PL)=PAD(13+PL*4):
YY(PL)=PAD(14+PL*4):S1=STRIG(1+PL):S2=ST
RIG(3+PL)
22Ø IF RO>Ø AND PL=1 THEN GOSUB 52Ø
23Ø IF S1 THEN 39Ø
24Ø X(PL)=X(PL)+XX(PL):Y(PL)=Y(PL)+YY(PL
)
25Ø IF X(PL)< 17 THEN X(PL)= 17
26Ø IF X(PL)>223 THEN X(PL)=223
27Ø IF Y(PL)<  Ø THEN Y(PL)=  Ø
28Ø IF Y(PL)>194 THEN Y(PL)=194
29Ø PUT SPRITE Ø+PL,( X(PL), Y(PL)),C(PL
,-S2),Ø
3ØØ PUT SPRITE 2+PL,(PX(PL),PY(PL)),P(PL
,-S2),Ø
31Ø NEXT PL
32Ø XØ=X(Ø)-PX(1):XØ=XØ*XØ:YØ=Y(Ø)-PY(1)
:YØ=YØ*YØ
33Ø X1=X(1)-PX(Ø):X1=X1*X1:Y1=Y(1)-PY(Ø)
:Y1=Y1*Y1
34Ø IF XØ+YØ<255 THEN X(Ø)=X(Ø)+XX(1):Y(
Ø)=Y(Ø)+YY(1):DØ=DØ+SQR(XX(1)*XX(1)+YY(1
)*YY(1))/4*(RO+1):LINE (  Ø,211)-( 15,21
1-DØ),Ø,BF:GOSUB 5ØØ
35Ø IF X1+Y1<255 THEN X(1)=X(1)+XX(Ø):Y(
1)=Y(1)+YY(Ø):D1=D1+SQR(XX(Ø)*XX(Ø)+YY(Ø
)*YY(Ø))/4:LINE (24Ø,211)-(255,211-D1),Ø
,BF:GOSUB 5ØØ
36Ø IF DØ>212 OR D1>212 THEN GOSUB 51Ø:O
N RO+1 GOTO 42Ø,45Ø,46Ø,47Ø
37Ø PX(Ø)=Ø:PY(Ø)=219:PX(1)=Ø:PY(1)=219
38Ø GOTO 2ØØ
39Ø PX(PL)=X(PL)+XX(PL):GOSUB 49Ø
4ØØ PY(PL)=Y(PL)+YY(PL):GOTO 25Ø
41Ø END
42Ø IF DØ>212 AND D1>212 THEN LOCATE 13,
1Ø:PRINT "引き分け":GOTO 44Ø
43Ø LOCATE 13,1Ø:IF DØ>212 THEN PRINT "R
ed win" ELSE PRINT "Blue win"
44Ø LOCATE 11,11:PRINT "ﾘﾌﾟﾚｲ ﾄﾘｶﾞ-2":FO
R I=Ø TO 1:I=-STRIG(3)-STRIG(4):NEXT I:G
OTO 14Ø
45Ø LOCATE 13,1Ø:IF DØ>212 THEN PRINT "Y
ow lost":GOTO 44Ø ELSE PRINT "You win":L
OCATE 8,11:PRINT "ﾄﾘｶﾞ-2 Next Round":C(1
,Ø)=2:P(1,Ø)=3:RO=RO+1:GOTO 48Ø
46Ø LOCATE 13,1Ø:IF DØ>212 THEN PRINT "Y
ow lost":GOTO 44Ø ELSE PRINT "You win":L
OCATE 8,11:PRINT "ﾄﾘｶﾞ-2 Next Round":C(1
,Ø)=14:P(1,Ø)=15:RO=RO+1:GOTO 48Ø
47Ø LOCATE 13,1Ø:IF DØ>212 THEN PRINT "Y
ow lost":GOTO 44Ø ELSE PRINT "You win":L
OCATE 1Ø,11:PRINT "Comgratulation":C(1,Ø
)=2:P(1,Ø)=3:RO=Ø:FOR I=Ø TO 1:I=-STRIG(
3):NEXT I:GOTO 14Ø
48Ø FOR I=Ø TO 1:I=-STRIG(3):NEXT I:LINE
 (Ø,144)-(255,199),Ø,BF:GOTO 16Ø
49Ø SOUND 6,11:SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOU
ND 12, 2:SOUND 13,4:RETURN
5ØØ SOUND 6,31:SOUND 7,55:SOUND 9,16:SOU
ND 12, 3:SOUND 13,Ø:RETURN
51Ø SOUND 6,11:SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOU
ND 12,49:SOUND 13,Ø:RETURN
52Ø REM COMPUTER
53Ø IF 24>X(1) OR X(1)>22Ø THEN X9=-X9
54Ø IF  8>Y(1) OR Y(1)>188 THEN Y9=-Y9
55Ø XX(1)=X9*RND(1)*(RO+1):YY(1)=Y9*RND(
1)*(RO+1)
56Ø IF RND(1)>(9-RO)/1Ø THEN S1=-1:XX(1)
=(X(Ø)-X(1))*RND(1)*RND(1):YY(1)=(Y(Ø)-Y
(1))*RND(1)*RND(1)
57Ø IF RND(1)>.8 AND RO=2 THEN S2=-1
58Ø RETURN
59Ø REM TITLE
6ØØ CLS:PUT SPRITE Ø,(Ø,216):SET PAGE Ø,
1:CLS:RESTORE:FOR Y=Ø TO 7:READ D$:FOR X
=Ø TO 29
61Ø LINE (X*8+8,Y*8+16)-(X*8+15,Y*8+23),
VAL("&h"+MID$(D$,X+1,1)),BF:NEXT X:NEXT
Y:COPY (Ø,Ø)-(255,95),1 TO (Ø,Ø),Ø
62Ø SET PAGE Ø,Ø:LOCATE8,8:PRINT "1Pﾄﾘｶﾞ
-1 computer":LOCATE 8,9:PRINT "2Pﾄﾘｶﾞ-1
  対戦"
63Ø IF STRIG(1) THEN RO=1:GOTO 66Ø
64Ø IF STRIG(2) THEN RO=Ø:GOTO 66Ø
65Ø GOTO 63Ø
66Ø LINE (64,128)-(255,159),Ø,BF
67Ø FOR I=1 TO 8:COPY (Ø,8)-(256,95),1 T
O (Ø,I*8),Ø:NEXT I:RETURN
68Ø DATAØØØØeffffØØØØØØØØØØØØØØØØØØefØ
69Ø DATAØØØØeffffØØØØØØØØØØfØØØØØØØefØ
7ØØ DATAØØØØefØØØØØØØØØØØØØfØØØØØØØefØ
71Ø DATAØØØeffffØfØØØfØfØfØØØØØfØØØefØ
72Ø DATAØØØefffØØØØØfØfØØffØØffffØefØ
73Ø DATAØØefØØØØfØØØØfØØfØfØØØfØØØØØØ
74Ø DATAØefØØØØfØØØfØØfØfØfØØfØØfØefØØ
75Ø DATAefØØØØØØffØØffØfØØØfØØffØØefØØ
```

操作方法は102ページに掲載

```
1 '──────────────────────────────
2 '  < QUICK!PARM >   for MSX(32k-)/2/2+
/turboR   OCT.1989  by <E>Tomoo Suzuki
3 '──────────────────────────────
4 CLEAR9999,&HDE00:DEFINTA-Z:DIMB$(33):S
CREEN1,0,0:WIDTH12:KEYOFF:COLOR15,1,1:KE
Y1,"SCREEN0:LIST":ONINTERVAL=42GOSUB17:F
ORI=1TO33:READB$(I):NEXT:INTERVALON
5 SPRITE$(0)="8I¦れキふ^ら":SPRITE$(1)="しャクっ
 ス6n":FORI=0TO3:VPOKE8204+I,-80*(I=0)-11
6*(I=1)-32*(I=2)-145*(I=3):FORJ=0TO7:VPO
KE768+I*64+J,VAL("&h"+MID$("FFAA00000000
0000FFFEC0C4C4DCC080FE82BEBEBABEBEFE2ABE
B69DBFDDB5B6",I*16+J+J+1,2)):NEXT:NEXT
6 FORI=0TO9:READM$(I):NEXT:E$=CHR$(27)
7 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):V=168:PRINTE$"Y
&! STAGE:"R+1:G=0:PLAY"T180L803S1M9999
8 FORI=0TO2:A$(I)="":NEXT:B=LEN(M$(RMOD1
0)):FORI=1TOB:A=VAL(MID$(M$(RMOD10),I,1)
):A$(0)=A$(0)+CHR$(32-80*(A=2ORA=3)-88*(
A=4ORA=5)):A$(1)=A$(1)+CHR$(96-8*(A=1ORA
=3ORA=5ORA=8ORA=9)):A$(2)=A$(2)+CHR$(32-
80*(A=6ORA=8)-88*(A=7ORA=9)):NEXT:A$(2)=
A$(2)+"G
9 L=B-5:PRINTE$"Y- ''''''''''''''":X=1:N=0
:FORI=0TO7:PUTSPRITE1+I,(I*8,79-24*(I>3)
),0,0:NEXT:A=1:GOTO13
10 '──────────────────────── Main ──
11 A=STICK(0)+STICK(1):B=(A=7ANDX>1)-(A=
3ANDX<L):X=X+B:Y=Y+(VPEEK(6479)=96AND(A=
1ANDY=1)-(A=5ANDY=0)):PUTSPRITE9,(120,71
+24*Y),15,0:IF(VDP(8)AND32)=32GOTO15
12 V=V-2-8*B-R*10:PUTSPRITE0,(V,71+24*W)
,9,1:IFV<80THENV=168:W=RND(1)*2ELSEIFV>1
68THENV=80:W=RND(1)*2
13 IFA=0GOTO11ELSEC=VPEEK(6447+96*Y+B):I
FC=112THENMID$(A$(Y+Y),X+5,1)=" ":N=N+1:
ELSEIFC=120GOTO15ELSEIFX=LANDN=10GOTO16
14 FORI=0TO2:LOCATE0,9+I-(I>1):PRINTMID$
(A$(I),X,12);:NEXT:GOTO11
15 FORI=0TO7:PUTSPRITE9,(120-I*2,71+24*Y
+I),15:BEEP:NEXT:IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN
RUNELSE7
16 BEEP:PRINTE$"Y&!   GOOD ! ":R=R+1:FOR
I=0TO999:NEXT:IFRMOD10GOTO7ELSEPRINTE$"Y
%$VERY":PRINTE$"Y1!<E>EMGVT-.":GOTO16
17 PLAYB$(G):G=GMOD33+1:RETURN
18 '──────────────────────── Data ──
19 DATADAAA,GFR8F,R8FEE,DCC4,CGGG,FER8F,
R8GA+A,AA4.,DAAA,GFR8F,R8FÈE,DCC4,CGGG,F
ER8E,R8FED,R2,A+AA+A,A+AGA,R8AGA,GFF4,A+
AA+A,A+AGA,R8AA+A,A2,A+AA+A,A+AGA,R8AGA,
GFF4,A+AA+A,A+O4CDE,R8F4.,E1,E1
20 DATA000000000000002060206011113838111110
000260,000000005311810113811500260040704
070026260,00000011111111111111111111111
53111888811091133100026200000000000000000
21 DATA000000003080308030900000000000098
1110111898111040704070407012160111111,0
00000111111111111313131501111111111111818
1819011111111111101111111119011111115026
2607,000000246726707240767046704267240
22 DATA000000905090509050898035366653111
1111111098111110111118900,000000500900260
035310135209111110111135096500011138511,
1111131101111098111110111118901101101104
070407040701381005310531110981111092560
23 DATA000000977777777777790980191011111
1111135311118111011118910407040704070500
9005009005009011138111011181119011131115
01111111111111111111111111111111111111131
```

MSX magazine プログラムサービス購入方法のお知らせ

『MSXマガジン3月号プログラムサービス』は2月8日発売。今月は収録作品が多いぞ。

特集『MSXフリーソフトウェア』では、記事中で紹介したプログラムのうち収録可能な作品を取り上げている。便利なツール類からゲームまで、MSXユーザーなら持っていて決してソンのないプログラムが満載されているのだ。
『人工知能うんちく話』のコーナーでは、ハイパーテキストを体験することができるプログラムを収録している。ハイパーテキストとは、文書ファイル内の単語の検索などを構造的に行なうことができるテキストのことを指す。文書中の特定の単語について意味や内容を瞬時に調べることができる仕組みになっていて、情報管理の新しい考え方として注目されている構想なのだ。

また、日ごろから「収録作品数を増やしてくれ〜！」という要望が強かった「ショートプログラム・ハウス」のコーナーでは特別企画として、いつもの倍以上の8作品を収録している。ただ数が多いだけじゃなく質的にも粒揃いなので、ぜひともすべての作品を遊んでみてほしい。

そのほか『音楽のこころ』コーナーでは北神先生のサンプルプログラム1本とこころのコンテスト入選の3作品を、また毎月おなじみのラッキー先生のプログラムや、『CGマシン』の入選作品も収録しているぞ。

TAKERUで購入する場合

『MSXマガジン3月号プログラムサービス』は、いつものとおりTAKERUで購入することができる。価格は2000円[税込]だ。また、『MSXディスク通信』のころからのバックナンバーについても引き続き入手可能だ。価格は、'90年10月号から'91年4月号までが3000円[税込]、そして『プログラムサービス』に名称が変わった'91年5月号以降が2000円[税込]となっている。

Mマガ読者ならみんな知っていると思うけど、TAKERUはパソコンソフトの自動販売機。いつでも品切れの心配なしでソフトを購入することができるのが魅力なのだ。TAKERUの設置場所については巻末の広告を参照してね。

問い合わせ先

〒467
名古屋市瑞穂区苗代町2-1
ブラザー工業株式会社
TAKERU事務局
☎052-824-2493

■機種……………………MSX2(VRAM128K)以降
■メディア……………………3.5インチ2DD
■価格……………………2000円[税込]

直販を利用する場合

直販には3種類の方法があります。いずれの場合も送料はサービスで、価格については、プログラムサービスが2000円[税込]、ディスク通信が3000円[税込]となっております。

まず、郵便局にある〝郵便振替用払込通知票〟を利用する場合は、右の例のように必要事項を記入した上で、代金を郵便局へ振り込んでください。この場合、お申し込みから商品の到着まで2週間ほどかかります。

また、現金書留でアスキーまで直接申し込む場合や、郵便小為替を簡易書留などでアスキーに申し込む場合は、必ず下に掲載したようなメモを同封してください。なお、商品が到着するまでに、前者の場合は1週間から10日、後者の場合は2週間程度かかるものと思われます。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー 直販部
Mマガプログラムサービス係
☎03-3486-7114

●郵便振替用払込通知票で申し込む場合の記入例

表面

払込金受入票
口座番号 東京 4 161144
金額 ¥2000
加入者名 株式会社アスキー
料金
(郵便番号 107-24)
払込人住所氏名 東京都港区南青山6-11-1 青山太郎
備考
受付局日附印
・各票の※印欄は、払込人において記載してください。
・記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。
・この用紙は、機械で処理しますので折り曲げないようにしてください。

郵便振替払込金受領証
切り取らないで郵便局にお出しください。
口座番号 東京 4 161144
加入者名 株式会社アスキー
金額 ¥2000
払込人住所氏名 〒107-24 東京都港区南青山 6-11-1 青山太郎 様
料金(消費税込み) 円
備考
受付局日附印
この受領証は、郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。(郵政省)

裏面

ここには、何も記載しないでください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通信欄
MSXマガジンプログラムサービスの
○年○月号を希望します。
数量は1個です。よろしくお願いします。

右の欄は、機械で使用しますので通信文を記載したり、汚したりしないようにしてください。

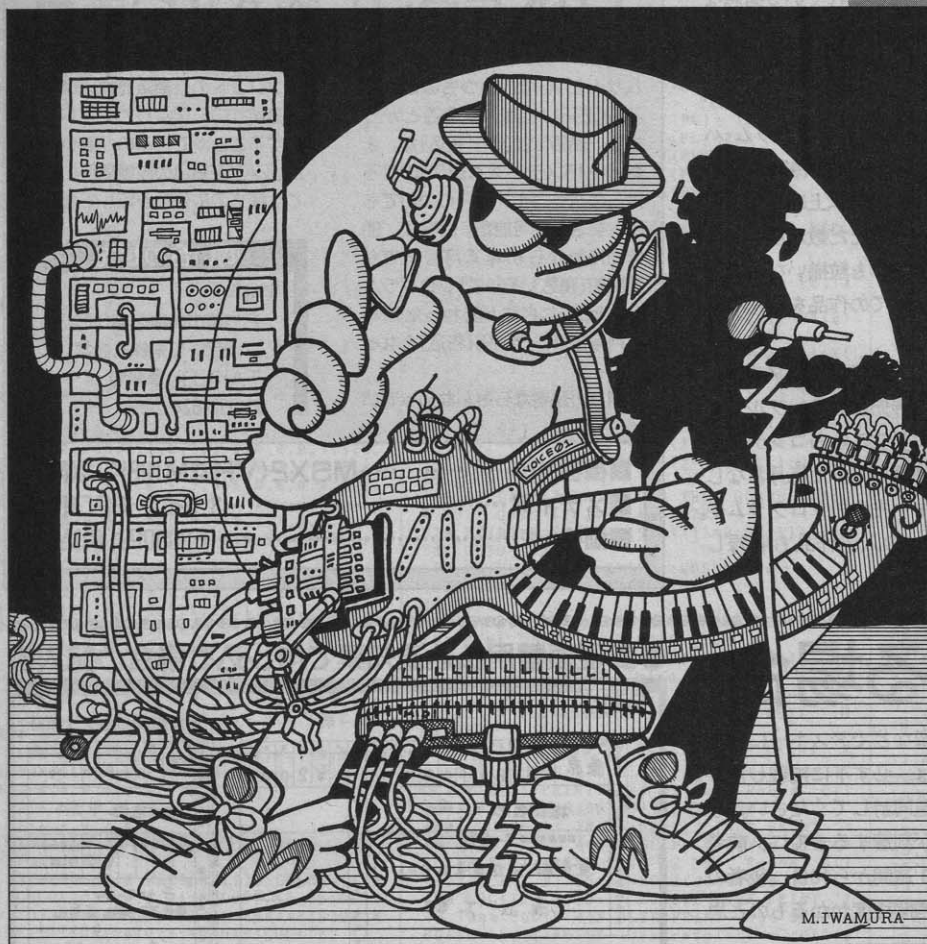
●現金書留と郵便小為替で申し込む場合のメモの例

●MSXマガジンプログラムサービス
○年○月号を希望します。
数量は1個。2000円を同封しました。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎 電話 03-3796-1903

●住所はアパート名、号室名まで。会社あての場合は部署名まで書いてください。

EDITORIAL

3 1992

FS-A1GTで本体に内蔵されたMIDIコントロール機能。次号では、MIDIをおもいきり楽しんでしまおう！　という特集なのだ。BIT²からすでに発売されたμ・SIOSとμ・PACも徹底解析するぞ!!

STAFF

発行人――藤井　章生
編集人――小島　文隆
編集長――宮野　洋美
副編集長――金矢八十男
編集スタッフ――宮川　隆　本田　文貴　清水早百合　高橋　敦子　福田知恵子　都竹　嘉寛　林　英明　奥山　浩幸　米田　裕
制作スタッフ――荒井　清和　小山　俊介　浜　千英子　井沢　利昭　佐々木幸子
校正――唐木　緑
フォトグラフ――水科　人士　八木澤芳彦　木村早知子　宮野　知英　笹川　達也
編集協力――森岡　憲一　小林　仁　吉田　孝広　吉田　哲馬　戸塚　義一　大庭　聖子　泉　和子　東谷　保幸　栗原　和子　三須　隆弘　鹿野　利智　山元　勝
制作協力――簡井　悦子　スタジオB4　CYGNUS　古川　誠之　髙島　宏之　吉田　大介　深坂　憲一　辻　秀和　白川　千尋　小島　伸行　野島　弘司　小幡　久美　白畠かおり
広告営業――杉山　淳一　森川　正雄
出版業務――別所　聖一　伊藤　恭子
アメリカ駐在――トム・ランドルフ
イラスト――桜　玉吉　岩村　実樹　なかのたかし　水口　幸広　及川　達郎　石井　裕子　池上　明子　みんだ☆なお　末弥　純　望月　明　日下部拓海　笹井　孝悦

情報電話のご案内

☎03-3796-1919

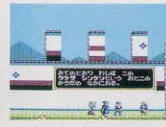
MSXマガジン編集部では、24時間、テープによるアフターケアなどの情報を流しております。また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝、祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までにお願いいたします。

4月号は3月7日発売！ 予価550円

●おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー MSXマガジン編集部「○○○」係

BURAI
Riverhill Soft Inc.
ブライ
下巻
光が、闇が、
数々の新システムの導入で、ビジュアル、サウンド、ゲームデザインを総合した斬新なゲームスタイル。天界電神城のオープニングから六千年前のキプロス、そして感動のエンディングまで全7章構成でおくるエンターテイメントRPG。
今春発売予定
■企画/開発：株式会社リバーヒルソフト
©1990 RIVERHILL SOFT/荒木プロダクション/パンドラボックス
MSX2 / MSX2+ / MSX turbo R

吹けよ嵐！呼べよ脱衣!!
“攻„“防„“脱„“回„“恥„！「裸神活殺拳」
きらめく時、“カード„が舞う!!
SUPER
バトルスキンパニック
監督＝みんだ★なお
キャラクターデザイン＝きむらひでふみ
メカニック原画＝夢野レイ
©ガイナックス
今春発売予定
MSX2 / MSX2+ / MSX turbo R
企画/開発：MEDO

出で、来たれよソーサリアン。戦国の世に巣食う“魔”を討つのだ!!
壱、武田信玄の章
弐、織田信長の章
参、豊臣秀吉の章
四、真田幸村の章
五、徳川家康の章
+ユーティリティディスク
「道具を買いたい」「魔法をかけてもらいたい」「名前を変えたい」の3つの機能を収録。
戦国ソーサリアン
価格 ¥4,800 税込
全国のTAKERUのみで発売!!
好評発売中
■開発：ティールハイト
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
MSX2 / MSX2+ / MSX turbo R
「戦国ソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中)が必要です。

MSX magazine '92.3

平成4年3月1日発行 第10巻 第3号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可

発行人 藤井章生
編集人 小島文隆

発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111（大代表）
☎03・3796・1903（編集部）

特別定価 550円（本体534円）

Printed in japan 大日本印刷（株）

T1012081030554 雑誌 12081-03